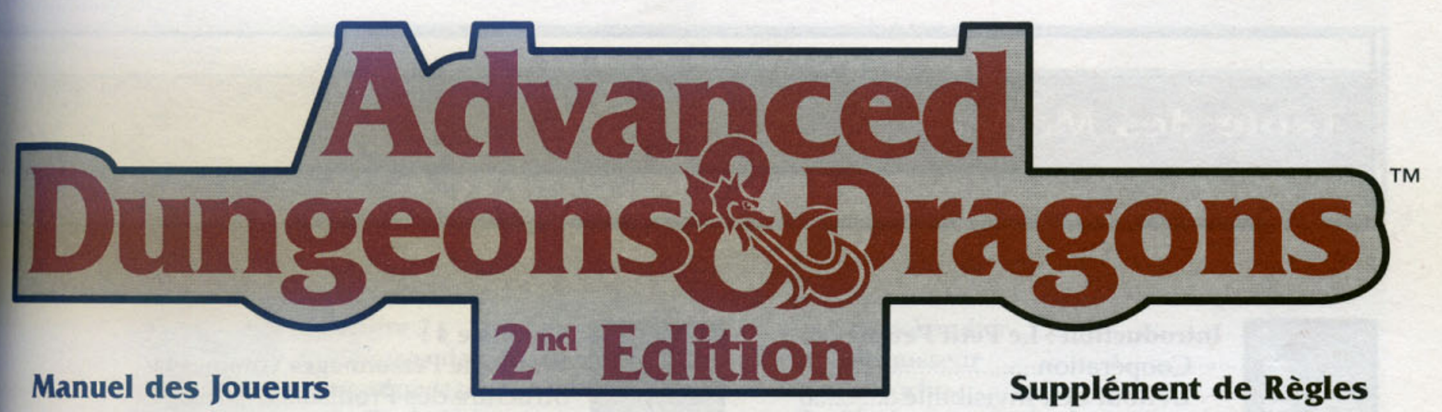
2134 F



Le Manuel Complet des GNOMES et des Petites-Gens





Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complet des Gnomes et des Petites-Gens

par Douglas Niles



Table des Matières





PETITES-GENS



Table des Matières

CRÉDITS

Concepteur : Douglas Niles
Réviseur : John D. Rateliff
Illustrations en couleur : Larry Elmore, Keith Parkinson et Clyde Caldwell
Illustrations en noir et blanc : James Crabtree et Ned Dameron
Illustrations en noir et blanc supplémentaires : Larry Elmore, Brom, Jim Holloway, Stephen Fabian
Cartographe : Dave Sutherland
Composition : Lluís Guillén, Luis Ogg
Conception graphique : Paul Hanchette
Traduction : Sébastien Andrivet
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal
Production : Hans Kötz

ISBN 1-86009-071-0

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Introduction



Le Petit Peuple

Pourquoi consacrer un livre au petit peuple? Et qu'ont donc en commun les gnomes et les petites-gens pour figurer ensemble dans un même ouvrage? La réponse à la seconde question se trouve dans la première, car c'est leur petite taille qui est le principal facteur déterminant la façon dont ces deux races toujours appréciées abordent leur environnement.

Les mondes d'AD&D® peuvent être effrayants et écrasants, même pour des personnages aux larges épaules, à la magie puissante et avec une force suffisante pour faire face à de nombreuses difficultés parmi celles qui les attendent. Imaginez donc ce que peuvent représenter ces dangers pour des êtres de petite taille, à la force limitée et avec pas ou peu de sortilèges.

Tel est l'environnement auquel sont con-frontés les gnomes et les petites-gens. Ils sont face à un monde empli de races plus grandes qu'eux, chacune d'entre elle ayant sa place dans l'écosystème et défendant jalousement ses prérogatives : l'humanité prolifique, avec ses puissants sorciers et ses clercs faiseurs de miracles ; les nains austères, avec leurs puissantes forteresses et leurs vaillants guerriers ; les elfes merveilleux, maîtres des forêts ; sans parler des monstres (géants, trolls, gobelins, fantômes et dragons) qui partout rôdent.

Pour compenser ces désavantages intrinsèques, et pour se faire une place dans un monde sans pitié, les gnomes et les petites-gens ont depuis longtemps développé certaines caractéristiques qui leur permettent non seulement de survivre, mais de s'épanouir. Les deux races ont en commun un instinct les poussant à éviter le danger autant que possible ; tout aussi intéressant est leur don pour la discrétion. Mais ce qui est peut être le plus important c'est l'ouverture d'esprit des petites-gens et des gnomes dans leurs relations avec les membres d'autres races.

Malgré les nombreuses caractéristiques qu'ils ont en commun, les gnomes ne sont pas des petites-gens et les petites-gens ne sont pas des gnomes ; chaque race est bien distincte de l'autre. En conséquence, ce livre est divisé en deux grandes sections : l'une sur les gnomes et l'autre sur les petites-gens. Ces sections comprennent toutes les informations nécessaires pour les joueurs et le MD sur la société, le tempérament, les sous-races et les profils de ces petits demi-humains.

Mais il reste intéressant d'aborder quelques considérations s'appliquant aux gnomes comme aux petites-gens, notamment en ce qui concerne leur taille (qui est réduite, non seulement en comparaison de celle des humains mais aussi de la plupart des créatures intelligentes partageant le monde avec eux). Voici les caractéristiques de ces races qui sont les plus utiles pour leurs joueurs et qui seront centrales dans toute campagne axée sur les gnomes ou les petites-gens.

Coopération

Les gnomes comme les petites-gens ont appris l'intérêt de la coopération avec les membres d'autres races plus grandes. *Se*s petites-gens ont généralement plus de rapports de ce type que leurs cousins barbus, mais les gnomes comprennent eux aussi que les alliances et les amitiés rendent leurs communautés plus prospères que les vengeances et la guerre. Les représentants des deux races n'ont rien contre le fait de négocier des accords avec les nains, les humains ou les elfes, ou même avec les monstres humanoïdes, tant qu'il n'existe pas d'antipathie raciale inhérente. Même lorsque de telles ini-mitiés existent, comme entre les gnomes et les kobolds ou les gobelins, il s'agit généralement d'une concurrence pour le même espace vital ; dans les lieux où cette traditionnelle pomme de discorde n'existe pas (comme à Zakhara, dans AL-QADIM™), les gnomes arrivent aisément à se comporter de façon amicale avec leurs vieux ennemis. Bien sûr, les petites-gens comme les gnomes sont prudents à l'égard des offres de coopération mutuelle venant de ceux qui ont été des ennemis actifs dans le proche passé, mais ils prêteront une oreille attentive à de telles offres.

Alliances : L'intérêt d'un traité militaire avec un puissant voisin est évident pour n'importe quelle race, et l'habileté pour le plus petit des deux consiste à éviter d'être dominé ou englouti par le plus grand. Les petits peuples ont fait de la diplomatie une forme d'art et sont très doués dans la négociation de pactes mutuellement bénéfiques avec



divers voisins. Par exemple, des elfes et des nains pourraient s'allier avec divers groupes d'humains mais pas les uns avec les autres, tandis que les humains auraient probablement des problèmes ne fut ce que pour s'entendre entre eux. Les communautés de gnomes et de petites-gens dans la même région auront probablement négocié des accords d'aide mutuelle avec ces mêmes elfes, nains, et plusieurs des nations humaines. Bien sûr, ces accords ne s'appliquent que contre les menaces extérieures, les petits peuples n'ayant nul désir d'être impliqué dans les luttes intestines de leurs voisins.

Même dans le cas où il n'y a pas d'alliances militaires, une communauté du petit peuple luttera au maximum de ses possibilités pour préserver la paix avec ou entre ses voisins. Les petites-gens et les gnomes suggéreront ou accepteront immédiatement que l'on négocie sur ces problèmes, et ils sont capables de négocier pendant très, très longtemps. Si un groupe d'humains décide de résoudre un problème par la force, le petit peuple acceptera généralement ses conditions sans opposer de résistance violente à moins qu'elles soient inacceptables. Mais, même s'ils acceptent ces conditions, les gnomes ou les petites-gens trouveront probablement un moyen de vider de sa substance la victoire humaine.

Supposons par exemple qu'un petit bois forme la frontière entre une ville humaine et un village de petites-gens. Les petites-gens feront ce qu'ils peuvent pour que ce bois soit protégé et partagé, au point de faire à leurs voisins des dons de gibiers, de champignons et de noisettes venant du bois. Si les humains décident soudain que le bois est leur propriété, les petites-gens passeront beaucoup de temps à essayer de leur faire passer cette idée égoïste, et continueront durant les négociations à utiliser le bois comme ils l'ont toujours fait.

Mais si le potentat humain local décrète que le bois est interdit aux petites-gens et place des gardes autour pour s'assurer que le décret est respecté, les petites-gens pratiqueront probablement un discret braconnage, utilisant leurs compétences en matière de déplacement silencieux pour éviter les gardes. De plus, sans les soins des garde-forêts et des soigne-feuilles (cf. les profils des petites-gens), le bois sera beaucoup moins productif et les humains ne pourront probablement même pas *trouver* les champignons ! En peu de temps, le bois deviendra un endroit plus sauvage et plus désolé. Les deux races auront à souffrir de la rapacité des humains, et, si les liens d'amitié entre les communautés demeurent, les petites-gens pourront espérer qu'en quelques années les décisions humaines changent.

Dans un cas extrême, si le potentat humain décide que le bois devrait être rasé et le matériau utilisé pour lui construire un nouveau palais d'été, les petites-gens pourraient être poussés à une résistance plus agressive. Si le bois est vraiment important pour la survie et l'identité de leur village, ils pourraient se voir forcés de se battre. Plutôt que de déclarer la guerre à leurs voisins, ils pourront saboter les opérations d'abattage, attaquer de petites équipes de bûcherons, et faire en sorte que le projet devienne trop cher et trop long pour que les humains le poursuivent.

En toutes circonstances où un conflit est possible, les petites-gens essaieront tout d'abord l'affabilité, passant ensuite à la résistance passive, et n'entamant la guérilla que si tout le reste a échoué. Les gnomes (notamment les gnomes des rochers) se mettent plus vite en colère face aux mauvais traitements, mais ils ne seront jamais les agresseurs et mettront volontiers fin aux hostilités à la toute première opportunité. Il est facile de sous-estimer le petit peuple, mais il s'agit d'adversaires tenaces pour ceux qui veulent à tout prix s'en faire des ennemis.

Caractère cosmopolite : Bien que de façon différente, les deux races du petit peuple sont ouvertes aux cultures des autres races, qu'il s'agisse de gnomes ou de petites-gens vivant seuls au milieu des humains, des nains ou des elfes, ou qu'ils acceptent des membres des « grands peuples » dans leurs communautés. Entre gnomes et petites-gens, un membre d'un groupe sera toujours chaleureusement accueilli par l'autre et se sentira à l'aise en vivant en son sein ou en lui rendant visite. Quand des gnomes ou des petites-gens vivent parmi les représentants d'une autre race, par exemple dans une grande cité, ils arrivent à conserver leurs


ELMORE '92



vieilles coutumes tout en les adaptant aux caractéristiques et particularités des gens qui les entourent. Le foyer, si essentiel pour les petites-gens, ou le feu dont aucune demeure gnome ne peut se passer, se trouvera à tout endroit que le gnome ou le petit-homme considère comme sa demeure, même si cette demeure n'est qu'une cave surpeuplée et que le foyer est une simple bougie ou une petite flamme alimentée par un pot à huile.

Mais par ailleurs, les membres du petit peuple s'aventureront hors de cette demeure, découvrant les merveilles de la cité, explorant ses coins les plus huppés ou les moins réputés et se feront probablement quelques amis au passage. Peu de temps après leur arrivée, il est probable qu'ils seront des membres productifs et appréciés de la ville.

L'Atout de l'Invisibilité

Il ne s'agit pas d'une disparition magique (sauf pour certains illusionnistes gnomes), mais les gnomes comme les petites-gens ont une capacité innée à se fondre dans le décor quand ils le désirent. Ce n'est pas tant un problème de taille que de talent, talent qu'ils prennent le temps de développer (ce n'est pas par hasard que le jeux favori des enfants gnomes ou petites-gens est cache-cache).

En milieu forestier, cette caractéristique est particulièrement efficace, un petit-homme pouvant littéralement disparaître dans le sous-bois. Si les gnomes ne sont pas aussi à l'aise dans ce domaine, leur ouïe affûtée et leur constante diligence leur permet généralement d'entendre une personne qui approche et de trouver un refuge avant d'être découvert.

Dans un milieu plus urbain, les membres du petit peuple ont un don pour détourner l'attention d'eux, que ce soit dans une rue, une taverne bondée ou une réception. En se déplaçant rapidement et avec souplesse, les petits personnages provoqueront chez la plupart des humains ou des elfes des réactions du type : « J'aurais juré qu'il y avait un gnome ici ! Où est il ? » Si les autres se posent la question, on s'apercevra vite que tous se souviennent vaguement l'avoir aperçu mais que personne ne l'a vu arriver ou partir. Dans la plupart des circonstances, il est possible à un gnome ou à un petit-homme de filer à l'anglaise sans difficultés.

Une compétence partagée par ces deux races est l'art de la diversion, souvent de façon très subtile. Avec un rapide coup d'œil de côté, une expression de surprise ou une inspiration soudaine, de nombreux gnomes et petites-gens ont réussi à détourner l'attention d'un autre personnage. Les petites-gens utilisent le temps qu'ils ont ainsi gagné pour fouiller rapidement une poche ou mener un autre acte de prestidigitation et filer ; alors que les gnomes l'utilisent pour gagner du temps et mettre en place une blague quelconque.

Jeux de Nains

Quand la courtoisie et la furtivité n'ont pas de résultats et que le petit peuple doit combattre, ils ont un don pour utiliser leur petite taille à leur avantage. Autant que possible, les gnomes et les petites-gens essaieront de combattre dans un endroit où les créatures plus grandes seront gênées par le sous-bois, les plafonds bas ou des passages étroits. Les gnomes sont particulièrement compétents dans le combat contre les créatures géantes, utilisant leur petite taille et leur mobilité pour obtenir un bonus de -4 à leur classe d'armure ; les petites-gens emploient leur Dextérité d'une autre façon et ont maîtrisé les petites armes de jet afin de pouvoir combattre des créatures de grandes taille avant que les brutes colossales n'arrivent à portée de main.

Dans leurs demeures, villages, terriers et garennes, les petites-gens prépareront souvent une voie pour s'échapper qui est juste assez grande pour permettre à des petites-gens ou à des gnomes de s'y glisser. Si ces boyaux sont étayés de pierre solide, ils empêchent les grandes créatures de les poursuivre ; et même s'il s'agit de simple terre, le temps et le travail nécessaire pour élargir ces tunnels permettent souvent aux familles gnomes ou de petites-gens en fuite de s'échapper.

Dans tout conflit, les principes sur lesquels les petits peuples se basent pour survivre sont faciles à résumer : ne jamais perdre la tête, profiter de la taille et de la maladresse du grand peuple et, si tout le reste échoue, prendre ses jambes à son cou.



Gnomes

La pleine lune éclairait de sa pureté les collines rocailleuses, découpant chaque relief d'une lumière d'ivoire ou d'ombres impénétrables. Des bandes boisées serpentaient entre les pierres des falaises et des sommets, comme des cheveux hirsutes plaqués sur le crâne et les épaules de géants aux visages de granit. La lune montait sans cesse plus haut dans le ciel nocturne, faisant apparaître une portion toujours plus grande du paysage dans sa brillance.

Mais même cette lumière ne pouvait atteindre le royaume d'ombres des forêts au fond de la vallée, encadrées des falaises luisantes d'humidité sur lesquelles, à travers des ombres d'un noir d'encre, serpentaient des chemins étroits.

C'était là, sur ces chemins invisibles, que de petites silhouettes se déplaçaient avec constance. Elles venaient de partout, sortant de cavernes à l'ouverture étroite dans les falaises rocailleuses, ou des ravins sombres au fond des gorges forestières, sortant même des ouvertures pratiquées dans des souches en terrain escarpé, les écorces creuses de vieux arbres constituant l'entrée bien cachée des demeures du petit peuple.

Ils restaient dans les ombres tout en suivant leurs chemins secrets. Chaque silhouette était menue, pas plus de la moitié de la taille d'un homme, mais ces petits êtres marchaient d'un pas sûr et régulier, comme s'ils savaient que rien ne s'opposerait à eux cette nuit là. De petites barbes, proprement coupées autour du menton, ornaient le visage des hommes alors que les joues rondes des femmes étaient encadrées des mèches flottantes de leur longs cheveux bouclés.

Finalement, les files de marcheurs s'arrêtèrent à l'endroit où les chemins se rejoignaient avant d'entrer dans une fente étroite entre deux falaises aussi verticales qu'escarpées. L'un après l'autre les petits êtres entrèrent dans la fissure, suivant des virages et irrégularités qui auraient mis fin à la progression de toute personne plus large ou plus grande.

Bientôt, les murs oppressant s'écartèrent, laissant la glorieuse lumière lunaire révéler une vallée fermée par des murailles des rochers. Une petite étendue d'eau douce reflétait la lumière, créant des étincelles sur les vaguelettes dues au vent ; et une chute d'eau étroite écumait comme une colonne d'ivoire le long d'une gigantesque falaise.

Les silhouettes en file indienne marchaient avec silence et régularité dans le val, se rassemblant par village et par clan dans les coins, s'installant sur des étendues herbeuses ou au sommet de projections rocheuses. Bientôt il y en eut plus d'un millier, et des milliers d'autres allaient venir.

Et ils entrèrent alors que la lune approchait son zénith. Maintenant tout le sol de la vallée était baigné par la douce luminosité, et le dernier des petits êtres entra par l'étroite fissure. Ils s'installèrent con-fortablement, et même si la vallée étaient emplie de visages attentifs, aucun bruit ne brisait l'air de minuit.

Alors, la lumière de la lune commença à décroître.

Les gnomes, petits mais costauds, sont peut-être la race la moins bien comprises parmi celles traditionnellement utilisées dans AD&D. Ils ressemblent plutôt aux nains, évidemment… mais est-ce là tout ?

Non, bien sûr. Les gnomes partagent certains caractéristiques avec leurs cousins à la barbe plus longue et à l'appendice nasal moins proéminent. Ce sont des mineurs exceptionnels, ils vivent bien sous la terre et sont résistants à la magie. Mais, pour les nains, les gnomes semblent excessivement frivoles, parfois même ce sont à leurs yeux des mauviettes. Les gnomes vivent assez bien en extérieur, et se trouvent à leur aise dans une forêt. Les principaux rituels dans une vie de gnome se déroulent sous les étoiles, et nul événement céleste n'est pour eux aussi important et symbolique qu'une éclipse ; ceci est très différent des nains, qui ne préfèrent rien davantage qu'un roc dense audessus de leur tête et se contrefichent des événements célestes quels qu'ils soient.

Les gnomes sont également des êtres gais et conviviaux, au caractère joyeux et tolérant. Ils considèrent les comportements revêches comme très impolis, une caractéristique qui est en elle-même suffisante pour les distinguer de la plupart des nains ! Les gnomes apprécient beaucoup la compagnie des autres gnomes et se livrent avec plaisir à des concours de contes et d'histoires. Leur calendrier comprend de nombreux festivals, chacun d'entre eux étant l'occasion pour manger, boire, chanter et danser.

Même si les gnomes sont amicaux, ils restent avares de confidences ; il est possible de connaître un gnome depuis des années sans avoir appris



grand chose sur son compte. Quand un gnome devient l'ami d'une personne d'une autre race, cette personne est adoptée par toute la famille, qui lui accorde son amitié et sa confiance. Les gnomes ont beaucoup à craindre des plus grandes créatures de par le monde, mais ils n'ont pas laissé cette prudence dégénérer en paranoïa.

Grands amateurs de bonne chère, les gnomes ont très peu d'imagination dans leurs recettes. Ils manient le feu avec talent, et sont assez mal à l'aise, voire misérables, quand les circonstances les privent d'une soirée au coin du feu.

Enfin, les gnomes ont élevé les arts de l'illusion au rang d'héritage culturel qui imprègne de nombreux aspects de la vie et de la société gnomique. La solide loyauté et les compétences utiles d'un personnage gnome peuvent représenter des atouts bien utiles pour n'importe quelle troupe d'aventuriers.

Les Gnomes dans la Deuxième Édition d'AD&D

Les gnomes comme personnages-joueurs sont abordés dans le *Manuel des Joueurs* et dans le *Guide du Maître*.De plus, leur rôle en tant que PNJ a été détaillé dans le premier volume du *Bestiaire Monstrueux*. Deux races particulières ont été détaillées dans d'autres suppléments : les svirfnebelin dans l'appendice des FORGOTTEN REALMS et les gnomes bricoleurs (minoï) dans l'appendice de DRAGONLANCE.

Du Neuf Pour les Gnomes

Cette section du *Manuel Complet des Gnomes et des Petites-Gens* tente de détailler de façon réaliste le gnome et la société dans laquelle il vit. La façon dont ces petits êtres vivent et interagissent, les choses qui les poussent à la bravoure, à la prudence ou à la timidité, et le monde dans lequel ils aimeraient vivre et qu'ils aimeraient léguer à leurs enfants sont tous détaillés ici.

De plus, les diverses sous-races de gnomes sont abordées, dont les gnomes des rochers, qui sont les gnomes classiques dans la plupart des campagnes, ainsi que les gnomes des profondeurs (svirfnebelins) et les bricoleurs. Une nouvelle race, le gnome des forêts, apparaît ici pour la première fois. Proche des gnomes des rochers sur de nombreux points, il s'agit néanmoins d'un groupe particulier, qui préfère comme habitat les clairières et les prés perdus au fond des bois aux repaires souterrains aux murs de pierre et de terre de leurs cousins plus nombreux.

Cette section comprend également divers profils de personnage pour les gnomes, avec chacun des avantages et des inconvénients particuliers, permettant aux joueurs d'affiner leur personnage en fonction de la campagne et de son historique.

Le dernier chapitre de cette section décrit rapidement un village gnome courant, conçu pour être facilement intégré dans n'importe quelle campagne d'AD&D. Cette garenne peut très bien servir de « camp de base » depuis lequel lancer une campagne avec uniquement des P.J. gnomes. Enfin, les appendices à la fin de ce livre comprennent plusieurs idées d'aventures pour des personnages gnomes.



CHAPITRE

1

Les Mythes des Gnomes

La lune décroissait alors que l'ombre du monde glissait sur sa surface, jusqu'à ce que l'amphithéâtre naturel, jusqu'alors si brillamment illuminé par la pleine sphère de lumière blanche, soit peu à peu recouvert par une ombre des plus sombres. Finalement, dans des ténèbres presque impénétrables, les maîtres sortirent de leurs recoins sur les estrades d'honneur situées autour de l'assemblée. Chacune de ces estrades était un pic rocheux, s'élevant à une douzaine de mètres au-dessus des têtes des gnomes.

L'un de ces maîtres leva ses mains et murmura une incantation. Immédiatement, l'air nocturne autour de lui s'enflamma telle une fleur de lumière rouge, une lumière qui se précipita telle une cascade liquide sur le sol du cirque. Une maîtresse parla, et une lueur verte jaillit telle une fontaine autour d'elle. Bientôt d'autres chutes de lumière, de bleu, de blanc et de jaune pâle, se répandirent à travers la vallée sombre. Les murs de rochers réfléchissaient les feux magiques jusqu'à ce que l'ensemble de la cuvette soit illuminée par la magie d'illusions.

Puis le cercle de lumières décru, alors qu'une file de silhouettes rabougries s'acheminait dans la clairière plate à côté du lac. D'un geste soudain, ces gnomes levèrent les mains, et la légende des dieux commença…

Contrairement à la plupart des races civilisées, les gnomes n'ont pas de mythe de la création. Au lieu de cela, ils considèrent le monde, et la place qu'ils y occupent, comme une constante dans le flux temporel, ne changeant que de façon mineure et insignifiante. Globalement, ils considèrent que les choses demeurent en grande partie ce qu'elles ont toujours été. Le bien et le mal, le chaos et la loi, existent en équilibre, et la préservation de cet équilibre est la principale raison d'être du temps.

Un grand mur de lumière blanche scintillait dans le ciel. Une fontaine d'étincelles d'or apparut au sein de cette lueur pâle, et la blancheur encercla l'or tel un manteau autour d'épaules royales. Lentement une silhouette se dessina, une forme de gnome mais à la taille immense, ceint d'or éclatant, ses yeux brillant comme deux diamants à la taille et à la valeur inconcevable.

Une rumeur d'appréciation et de compréhension parcouru l'assemblée de gnomes. Il savaient qu'il s'agissait de l'image de Garl Brilledor, l'Or Flamboyant, le patriarche du panthéon gnome depuis des temps immémoriaux. Confirmant silencieusement cette reconnaissance, la forme brillante d'une énorme hache à la tête d'argent se matérialisa dans les mains du dieu. Ils savaient que cette hache était Arumdina la Justicière, la grande hache de guerre qui fendrait les ennemis des gnomes aussi facilement qu'elle fendrait de l'eau.

D'autres fontaines de couleurs jaillirent vers les cieux, et en elles apparurent les formes d'autres dieux — le visage malin et joyeux de Baervan Ermiterrant, le vagabond des étendues sauvages ; les traits calmes et sévères de Callarduran Maindouce ; le visage intense et métallique de Flandal Peaudacier ; les traits rassurants de Segojan Hanteterre — jusqu'à ce que toute cette famille cosmique soit représentée dans la vallée illuminée.

Ce n'est qu'alors que vint rampante une ombre blanche, avançant avec des griffes renforcées d'acier, à la façon d'un fauve aveugle et grossier. Elle brillait comme les cierges d'une chapelle ardente, et cette lumière qui avalait toute autre lumière avait une intensité pâle que tous reconnurent immédiatement comme le mal à l'état pur.

Les gnomes eurent tous le souffle coupé, et les petits se rapprochèrent instinctivement de leur mère, car tous savaient qu'il s'agissait d'Urdlen, le centre noir du mal qui demeurait, même parmi les gnomes, toujours prêt à se répandre de par le monde.

La vision qu'ont les gnomes du monde passe par la représentation d'un univers très équilibré. Ainsi, si les gnomes se considèrent, individuellement et collectivement, comme étant généralement bons, la force du mal dans le monde — et même au sein des gnomes eux-mêmes — ne peut être niée. En fait, ce n'est qu'en reconnaissant l'existence du mal et en admettant qu'il s'agit du contrepoids du bien que l'on peut maintenir l'équilibre en toute chose.

Comme les gnomes eux-mêmes et les autres dieux, Urdlen le Maléfique a toujours été là et le restera à jamais. Mais ce n'est qu'en luttant pied à pied contre cette créature et ce qu'elle représen-



te que la nature joyeuse et pleine de vitalité de ce peuple peut être protégée.

Les couleurs s'écoulaient et s'enflammaient. Depuis les hautes colonnes de pierre elles racontaient les grands combats de la vie, les ténèbres essayant sans cesse de dévorer la lumière qui à chaque fois continuait à briller.

Des milliers de gnomes riaient à gorge déployée, puis poussaient un soupir collectif de soulagement, alors que les images des dieux parcouraient la gigantesque scène. Ils regardaient, plein de peur respectueuse, Garl Brilledor lever sa hache, frappant des colonnes de pierre imaginaires pour provoquer un énorme effondrement — c'était là le récit du triomphe de Garl sur Kurtulmak le dieu kobold, au cours duquel Garl faisait s'effondrer les cavernes sur la tête de son geôlier.

Puis les images de milliers de gnomes, équipés pour la guerre, se mirent en marche depuis les falaises, chaque groupe marchant vers l'autre sous les cris des trompettes et le martèlement de tonnerre des tambours. Mais Garl Brilledor survint de nouveau et le gnome gigantesque à la peau dorée fit naître d'un vaste mouvement de hache de nombreuses petites étincelles de lumière sur le sol. Immédiatement des armées gnomiques jetèrent leurs armes et l'audience éclata de rire en les voyant s'activer pour s'emparer des pierres précieuses que leur dieu avait éparpillées. Quand ils eurent finit de les ramasser, les armes étaient perdues et la dispute sans importance qui les avait poussés à la guerre était oubliée.

Au cœur de la mythologie et de l'identité des gnomes, on trouve une forte conscience de l'unité de cette race, même parmi les sous-races (voir chapitre 2). De fait, l'une des principales tâches de Garl Brilledor dans le monde est d'empêcher les conflits entre gnomes, généralement par l'humour et les diversions. C'est cette conscience qui fait que les disputes au sein de ce peuple, qu'il s'agisse de scène de ménage, de propriétés contestées, de jeunes insolents, de rivalités entre clans ou de guerres, sont extrêmement rares.

Quand cela arrive, ceux qui ont eut recours à la violence ont toutes les chances d'être frappés d'ostracisme jusqu'à ce que le conflit prenne fin. Il est intéressant de remarquer qu'à ce moment, les gnomes pardonnent généralement bien vite et accueillent sans arrière-pensée ceux qui ont transgressé cette loi. Leur patience a néanmoins des limites, et des personnes très agressives ou des brutes qui récidivent dans leurs mauvais traitements ne recevront pas aussi facilement le pardon. Mais des individus de ce type sont particulièrement rares.

L'image du gnome à la peau dorée, accompagnée de son entourage de dieux mineurs, cabriolait de sommets en crêtes, courant allégrement dans le cirque où se trouvaient d'innombrables membres de son peuple. Ils riaient et criaient en regardant ses clowneries, encourageant quand lui et Baervan se trouvèrent à une table et se volaient tour à tour un succulent morceau de venaison rôtie. Le rôti illusoire, qui avait la taille d'une petit maison, fumait et grésillait, réchauffant et embaumant de façon appétissante la vallée.

Mais la foule suspendit son souffle en voyant, se dissimulant dans le vide sous l'image dorée de Garl Brilledor, la masse monstrueuse d'Urdlen, le Rampant Souterrain. Levant ses griffes ferrées d'acier, le monstre glabre et aveugle tenta d'atteindre les dieux qui se trouvaient au-dessus de lui, cherchant à les frapper et à les blesser par pure haine et jalousie. Les tout petits, qui n'avaient pas encore été initiés à l'ensemble de ce conte, criaient pour avertir Garl, leurs petites voix aiguës perçant le silence qui régnait dans le cirque.

Mais Garl ne sembla pas entendre et choisit ce moment pour se jucher sur un pied et entamer une danse sauvage et tournoyante pour édifier la foule. La monstrueuse taupe continuait à se hisser sans cesse plus haut, jusqu'à ce que ses grandes griffes d'acier ne manquent d'atteindre les bottes dorées du grand dieu.

Soudain, alors qu'Urdlen se préparait à frapper son ennemi apparemment inconscient de sa présence, Garl bondit en l'air et fit un double saut périlleux arrière au-dessus de la créature rampante avant de se poser sur le sommet d'une colline quatre cent mètres plus loin. Crachant sa haine et sa jalousie, la taupe maléfique se redressa pour tenter une dernière fois de frapper sa proie qui s'échappait, mais dans sa précipitation se trouva déséquilibrée et tomba en arrière, roulant sans fin le long de la descente comme une boule de neige dévalant une pente, ne s'arrêtant qu'en atteignant le



fond de la vallée ombreuse entre les deux sommets. Quelques instants plus tard l'avalanche de pierres précieuses qu'elle avait délogée dans sa chute l'ensevelit et la fit disparaître.

Alors, au-dessus du rire de Garl et des cris de soulagement et d'encouragement de dix mille gnomes, les ombres glissèrent hors du visage de la lune. La clarté emplit de nouveau le cirque, le spectacle d'illusions s'évanouit… et la fête commença.

Le devoir d'un gnome, selon sa vision du monde, est un mélange de travail important et de loisirs tout aussi importants. Quelle que soit la nature de la tâche à accomplir, un gnome s'y attaquera avec de la bonne humeur à revendre, son humour et ses blagues persistant même dans les profondeurs d'une mine ou le long d'une piste forestière.

Mais c'est quand le travail est terminé que la véritable nature des gnomes devient évidente. Nul ne pourrait confondre une bande tapageuse de gnome en train de chanter et de boire avec un groupe de nains travailleurs. Cet humour et cette bonne humeur qui les habitent sont particulièrement développés durant les jours de fête. Par exemple, les festival de l'éclipse de lune décrits dans ce chapitre durent jusqu'à la prochaine pleine lune. Durant un mois entier, ces gnomes oublient leurs soucis et leurs corvées, utilisant cette conjonction céleste comme prétexte pour se réunir de partout et passer leurs jours et nuits dans une vaste fête bruyante célébrant les gnomes et leur rôle dans le monde.



Les Dieux Gnomiques

Les gnomes ne sont pas un peuple des plus dévoués, mais ils ont un panthéon assez complet de divinités, et ils aiment à honorer fréquemment ces dieux avec des « rituels » qui sont le plus souvent des fêtes effrénées. Les dieux principaux qui sont ici cités sont décrits de façon plus détaillée en pages 32-36 et 70 du GMSR4, *Les Dieux des Monstres*.

Garl Brilledor (dieu majeur) est le patriarche du panthéon et probablement le plus approchable des dieux majeurs. Il voyage souvent dans les différents mondes à la recherche d'événements auxquels se mêler. Il apparaît souvent sous la forme d'un gnome à la peau dorée avec des yeux de pierre précieuse qui passent du saphir à l'émeraude puis au rubis.

Maître des blagues, Garl est un clown mais aussi le défenseur de ses petits fidèles. Ses principales préoccupations sont de s'assurer que les gnomes coopèrent et travaillent ensemble où qu'ils soient, et de leur rappeler que, si la vie peut parfois être dur, il est important de toujours garder le sens de l'humour.

Garl est armé d'une hache intelligente à deux fers, Arumdina, qu'il emporte où qu'il aille ; il s'agit davantage d'une amie que d'un objet. Bien qu'il soit un puissant guerrier, il préfère utiliser la ruse et les illusions pour arriver à ses fins et encourage ses fidèles à faire de même.

Baervan Ermiterrant (dieu intermédiaire) est le membre le plus populaire de ce panthéon après son ami Garl, car il protège les forêts et les clairières qui sont si importantes pour le bien être des gnomes. Même les svirfnebelins l'honorent sous le titre de « père des poissons et champignons ». Baervan est également le patron des voleurs gnomes et sème le désordre avec autant de talent que Garl lui-même. On le représente comme un vieux gnome encore vert, avec une peau noisette et une barbe flottante. Son ami qui l'accompagne toujours dans ses escapades est un raton laveur géant appelé Chiktikka Lestepattes.

Callarduran Maindouce (dieu intermédiaire) est le maître de la pierre, essentiellement vénéré par les svirfnebelins. Les gnomes des profondeurs le considèrent l'égal de Garl, mais il est largement méconnu des autres races de gnomes. C'est Callarduran qui apprit aux svirfnebelins à conjurer et à se lier d'amitié avec les élémentaires de terre. Il envoie souvent son avatar aider son peuple ; il ressemble à un mineur svirfnebelin très sec, impossible à distinguer d'un autre gnome des profondeurs si ce n'est qu'il porte toujours un anneau d'or avec un insigne en forme d'étoile.

Flandal Peaudacier (dieu intermédiaire), avec sa peau d'acier au mithril, ses yeux de charbon ardent et sa barbe d'argent bleuté, il est le patron des forgerons gnomes, c'est-à-dire de tous ceux qui travaillent le fer, l'or, l'argent et les autres métaux. Physiquement, c'est le plus fort des dieux gnomes, et sa capacité incroyable à sentir les veines de métal qui parcourent la terre en fait le patron des mineurs.

Segojan Hanteterre (dieu intermédiaire) est un dieu de la nature dont le domaine est celui des créatures qui creusent la terre ; il a appris aux gnomes à devenir les amis des taupes, des blaireaux et autres animaux fouisseurs. Il a l'apparence d'un gnome à la peau grise vêtu d'une armure d'herbes et de racines, accompagné par un golem de pierre intelligent.

Urdlen (dieu intermédiaire) a la forme d'une taupe blanche, glabre, aveugle et asexuée mais dotée de redoutables griffes d'acier. Urdlen est une force aveugle de destruction et de mal sadique, qui représente un avertissement à chaque gnome de se méfier des traces d'avarice que cache leur amour des pierres et des bijoux. Puisque l'équilibre des forces est primordial, la place d'Urdlen dans son panthéon est indiscutée, mais ce dieu est grandement craint. Ses quelques adorateurs détruisent des gemmes et des œuvres d'art pour apaiser ce dieu, et sont donc considérés comme des criminels immoraux par l'essentiel des gnomes.

CHAPITRE 2

Sous-races de Gnomes

Les sous-races de gnomes sont des groupes ethniques très particuliers parmi ces petits demi-humains. Deux d'entre elles, le gnome classique (également appelé le gnome des rochers) et le gnome des profondeurs, également appelé svirfnebelin, ont déjà été présentées et utilisées dans divers produits AD&D. Toutes deux sont donc bien connues des joueurs comme des MD.

Le troisième type, le gnome bricoleur ou minoï, natif de Krynn, est essentiellement présent dans les campagnes de DRAGONLANCE (même si, hélas, ils ont put se répandre vers d'autres sphères à l'aide de spelljammers). Ces êtres ressemblent physiquement beaucoup aux autres gnomes, mais leurs personnalités et leurs visions du monde, et notamment leur amour immodéré de la technologie, en font un race vraiment très particulière (ainsi qu'une grave menace pour eux-mêmes comme pour leurs compagnons).

Une quatrième sous-race de gnomes, les gnomes des forêts, est ici présentée. Ce peuple timide est cousin des gnomes des rochers, mais ils ne partagent pas leur amour des mines et excavations. La plus rare des sous-races de gnomes, les gnomes des forêts, est le plus souvent rencontrée dans des forêts inconnues de l'homme ou dans des zones sauvages encore vierges. Ils s'occupent de cet habitat avec une détermination surprenante. Puisque les gnomes n'ont pas de mythe de la création, rien dans leur patrimoine légendaire ne décrit l'origine de ces différentes races ; les différentes branches de cet arbre génétique ont toujours été présentes. S'il n'y a aucune hostilité entre les différentes races de gnomes (comme ce qui existe entre les hauts elfes et les drows, ou les nains des collines et les duergars), il n'y a pas non plus beaucoup de contacts. Chaque race reste largement dans son coin, et il est extrêmement rare de découvrir une communauté comprenant un mélange de gnomes des rochers, de svirfnebelins, de gnomes des forêts et (Garl nous vienne en aide !) de gnomes bricoleurs.

Gnomes des Rochers

Le nez proéminent, rapides à s'esclaffer, gais, visionnaires et industrieux, les gnomes des rochers représentent pour la plupart des grands peuples qui les connaissent l'ensemble des gnomes.

« *J'ai quelque expérience avec ces p'tits gars, si je puis dire. En fait, il y a un certain temps, j'en avais toute une équipe comme apprentis dans ma forge. C'était de bons travailleurs, mais pas assez sérieux à mon goût. Beaucoup trop de farces et de blagues, et c'est pas une bonne idée autour d'une forge brûlante ! Et leurs illusions ! Je savais jamais si je regardais le véritable feu ou si c'était simplement l'un de leurs sorts.*

» Mais enfin, ils pigeaient vite tout ce que j'ai essayé de leur apprendre. Ils pouvaient charger le charbon à la pelle comme n'importe quel nain — je veux dire, aussi bien que certains nains —, et ils avaient vraiment un don pour manier le marteau et battre l'acier. Bien sûr, ils ont pas la patience de faire une épée ou un fer de hache qui soit vraiment de la belle qualité, mais ils maîtrisaient bien la technique. Ils battaient pendant un temps, et puis il y en a un qui faisait une farce et quand ils finissaient par se calmer le métal avait commencé à refroidir.

» Ah oui, autre chose, c'est quand ils s'attaquaient à la garde qu'ils étaient vraiment bons. J'ai jamais vu de la joaillerie comme celle de ces gnomes, ils travaillaient n'importe quelle pierre en incrustation dans le cuir de la garde, et la sertissaient dans le pommeau d'acier sans imperfection ni tremblement. Tu sais, tant que tu laisses un nain finir le fil de l'arme et la tremper, ces gnomes peuvent faire les finitions sur une arme comme t'en as jamais vu !

» Quand ils avaient fini le turbin, là c'est une autre histoire. Aucun respect pour leurs maîtres ou leurs aînés. Ils s'asseyaient et ils buvaient comme des trous, pour ce que j'en sais. Et leurs chansons ! Plein de fois, ils m'ont tiré du sommeil du juste et j'ai dû les sortir de la maison, juste pour espérer dormir un peu (moi, tu sais, il fallait que j'allume la forge avant l'aube. Encore un truc pour lequel on ne peut pas compter sur un gnome !).

» Mais bon, tout compte fait, ils me manquent un peu. Ça m'aurait pas déplu de les garder. Y'en avait un ou deux qu'étaient assez bons pour devenir de vrais artisans, ils auraient peut être bien pu passer maître !





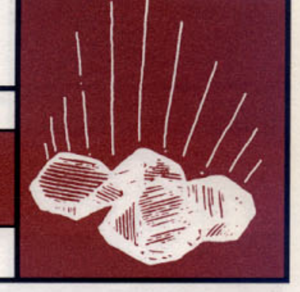
Mais c'était pas pour eux. Non, ils ont juste appris tout ce qu'ils pouvaient, et puis toute leur bande a fini par partir un beau jour. J'ai entendu dire qu'ils étaient retournés dans leur grotte, mais bien sûr j'y ai jamais été voir. »

— Gwintroc Fanish, nain et maître armurier, parlant de ses expériences de travail avec des gnomes des rochers.

Les gnomes des rochers sont le type le plus courant de gnomes parmi les mondes connus, et quand une personne parle d'un « gnome » il y a toutes les chances qu'il s'agisse d'un gnome des rochers. Même s'il ne s'agit pas d'une race très abondante par rapport aux humains et aux autres demi-humains, on les rencontre dans de nombreux environnements, et ils n'ont pas de préférence marquée pour un climat ou un autre. Ils ont néanmoins tendance à établir leurs demeures dans des zones comprenant beaucoup de rochers (même s'ils sont invisibles sous l'argile et la forêt).

Tous les gnomes ont un penchant marqué pour les pierres précieuses de toutes sortes, et chaque race de gnome a une pierre à laquelle elle tient plus que toute autre. Mais aucun gnome n'est plus doué dans le travail et la taille de ces précieuses gemmes qu'un gnome des rochers. Le pierre symbolisant cette race est, logiquement, le diamant. Les diamants sont utilisés comme symboles de statut social et comme décorations, et des clans riches et réputés auront souvent de la vaisselle, des candélabres et autres possessions de prix incrustées de diamants.

La caractéristique physique la plus imposante des gnomes des rochers est leur énorme nez, un appendice nasal plus grand que celui de n'importe quel nain ou humain et ce malgré la petite taille des gnomes. La taille du nez est d'ailleurs liée à un certain prestige parmi les gnomes des rochers, et de nombreux débats animés ont finit par déboucher sur des critères objectifs pour les comparer. La véritable épreuve que seul un nez digne de ce nom peut remporter est de pouvoir mettre



le nez dans l'œil de l'adversaire sans que le nez adverse ne puisse faire plus qu'effleurer votre barbe (il faut bien dire que les femmes gnomes, outre qu'elles n'ont pas de barbe, ont bien moins tendance à faire de telles comparaisons).

Les gnomes des rochers mesurent en moyenne un mètre à un mètre cinq. Contrairement aux robustes nains, qui pèsent souvent autant ou plus qu'un humain, ils sont de carrure modeste. Cette caractéristique est néanmoins trompeuse, car de nombreux gnomes sont aussi forts que la plupart des humains.

Les yeux des gnomes des rochers sont généralement bleus, bien que certains aient les yeux verts et que des yeux jaunes ou marrons, bien que rarissimes, existent. Ces couleurs d'yeux sont fixes dès la naissance et les plus rares sont généralement interprétées comme signifiant une fortune exceptionnelle ou de terribles présages, suivant les traditions de la communauté gnome chez qui la naissance s'est produite.

La couleur brune de la peau des gnomes varie largement, du léger bronzage au presque noir. Ils n'évitent pas particulièrement le soleil, et celui-ci ne leur fait strictement rien : ils n'ont pas de coups de soleil et ne bronzent pas, aussi la couleur de la peau d'un gnome n'a-t-elle aucun rapport avec la proportion du temps qu'il a passé à l'extérieur ou sous terre. Chez les adultes ayant fini leur croissance, la barbe est presque toujours blanche ou grise pâle, mais chez les plus jeunes et les adolescents on trouve une diversité de couleurs aussi importante que chez l'être humain. Seuls les hommes ont de la barbe, qui commence à apparaître après leur deuxième siècle d'existence. Contrairement aux nains, les gnomes gardent une barbe bien brossée et taillée, avec une longueur maximale d'environ quinze centimètres. Parfois, leur barbe est taillée de façon plus sophistiquée, par exemple en bouc, ou brossée pour former une pointe recourbée (ou deux pointes recourbées, une marque de grande sophistication de la part d'un gentilhomme).

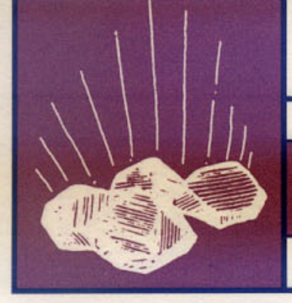
Si l'espérance moyenne d'un gnome des rochers est de l'ordre de quatre siècles, il n'est pas rare de trouver un vieux patriarche ou une matriarche qui a vécu durant plus de 600 ans. Les plus vieux d'entre eux auraient approché l'âge vénérable de 750 ans.

Le premier demi-siècle de la vie d'un gnome est généralement une enfance sans responsabilités. Les jeunes bénéficient d'un certain laxisme et sont orientés avec douceur, et il est rare que les adultes élèvent la voix ou punissent. Les enfants apprennent par l'exemple et cherchent avec ardeur à faire plaisir aux adultes qui les entourent. Les sages pensent que, si les gnomes sont plus sensibles aux compliments et aux encouragements qu'aux menaces, c'est à cause de cette éducation.

Quand il a atteint la cinquantaine, on attend d'un gnome qu'il se consacre à l'acquisition d'une compétence utile et apprenne les bases du combat et du maniement des armes. Mais, durant une adolescence longue d'un demi-siècle, le poids des responsabilités reste léger pour les gnomes ; on les encourage à essayer divers métiers et activités jusqu'à ce qu'ils découvrent celui qui est le mieux adapté à leurs propres talents et à leur personnalité.

La centaine est très importante pour un gnome des rochers, car elle signifie l'âge adulte. La tradition veut que sa famille organise une grande fête, rassemblant tous les clans qui sont à distance de marche. La fête elle-même pouvant durer un mois ou davantage, il n'est pas rare que des gnomes fassent des centaines de lieues pour être présents ! Chaque clan apporte un cadeau pour le nouvel adulte, et celui dont on jugera qu'il a apporté le plus beau cadeau de la fête sera grandement honoré. Mais il est impératif que ces dons soient d'une nature pratique : des bottes, un bouclier, une robuste tunique, ou même une arme ou des outils sont possibles, alors que des babioles incrustées de gemmes, des œuvres d'art ou même des objets décoratifs, quoique très appréciés par les gnomes, ne seront jamais offerts durant une cérémonie de majorité.

La nature industrieuse des gnomes est bien connue, et c'est probablement sur ce point qu'ils sont les plus proches des nains. Comme les nains, les gnomes s'organisent pour une tâche donnée,



chaque individu se chargeant du domaine où ses talents seront les plus utiles. Par exemple, s'il s'agit de creuser un tunnel, les gnomes les plus robustes prendront les pioches, tandis que les autres, plus agiles mais moins puissants, se déplaceront entre les pioches pour évacuer les débris avec des pelles et des seaux. Un troisième groupe de gnomes, plus solides et endurants, transporteront les débris (généralement en wagonnets, mais parfois en sacs de cuir portés sur l'épaule) jusqu'aux terrils.

En tant que mineurs, les gnomes ne sont pas aussi rapides que les nains, mais ils font plus attention à ce qu'ils trouvent. Ainsi, de nombreuses veines de minerai qui avaient été déclarées épuisées par les nains furent reprises par des gnomes et continuèrent à enrichir ces mineurs plus méticuleux.

Mais même lorsqu'ils travaillent, les gnomes continuent à avoir un formidable humour, échangeant des histoires de corps de garde et des blagues de toutes sortes. Mais il est rare que ces frivolités interfèrent avec l'efficacité du travail des gnomes.

La précision des gnomes des rochers n'est nulle part plus évidente que dans la joaillerie. Leurs compétences en matière de taille, de polissage et d'incrustation des pierres précieuses sont inégalées par les autres races. Ils sont suffisamment doués dans le travail du métal pour fabriquer des encadrements et des montures pour des bijoux. D'ailleurs, les forgerons gnomes travaillent mieux les métaux mous comme l'argent et l'or que l'acier ou le fer, ce qui constitue une autre différence importante par rapport à leurs cousins les nains. Des chaînes d'or à la ceinture, des colliers d'argent et des boutons dorés font partie de l'habillement du gnome bien accoutré.

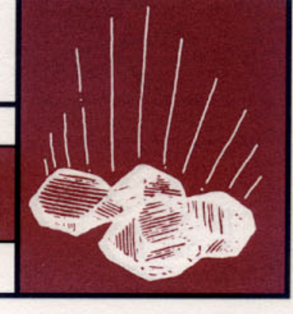
Cela ne signifie pas que les gnomes ne puissent travailler les métaux durs s'ils s'y consacrent. En fait, chaque communauté dispose d'au moins un gnome solidement musclé qui est chargé de fabriquer les outils et autres objets de fer et d'acier comme la vaisselle et les armes. Les gnomes achètent généralement leur acier aux nains et aux humains plutôt qu'ils ne le fonde eux-mêmes. Les plus belles armes dans une communauté gnome ont généralement été fabriquées à l'extérieur (par des nains ou des elfes) et sont le plus souvent achetées avec les pierres précieuses et les bijoux qu'il fabriquent avec autant de talent.

Les gnomes des rochers ont également un don en matière de charpenterie, et (ce qui n'est pas étonnant si l'on considère leur nature adroite et artistique) sont des ébénistes exceptionnels. Si la plupart des gnomes ne prêtent pas beaucoup d'attention aux tissus, ceux qui le font sont de bons tailleurs et brodeurs.

Dans le domaine culinaire, les gnomes ne sont pas aussi remarquables. À vrai dire, leurs compétences, si on les compare à celles des petites-gens, sont très médiocres. Leur repas idéal est une viande bouillie ou rôtie qui n'est pas relevée, avec des pommes de terre ou des champignons.

Contrairement aux petites-gens, les gnomes des rochers élèvent rarement des vaches, et ont donc très peu de lait, de beurre ou de fromage. Leur pain est fait sans levain et assez immangeable pour ceux qui est des goûts plus raffinés. En ce qui concerne la distillation, les gnomes des rochers pensent être les égaux des petites-gens et des humains, et prétendent que leurs boissons sont bien meilleures que les lourds hydromels qu'aiment les nains ; certains gnomes prétendent même que leur production est supérieure aux célèbres vins elfiques. Malgré cet enthousiasme, des juges impartiaux considèrent que les alcools gnomes ont un goût particulier mais qui demande à ce que l'on s'y habitue au fil des années. Les distillateurs gnomes produisent diverses bières, et ont mis au point d'ingénieux moyens de les garder fraîches même au cœur de l'été. Ils stockent dans des cavernes souterraines, généralement fermées avec de la glace descendue durant les mois froids.

De nombreux villages gnomes comprennent d'ailleurs des tuyaux en bois avec des pompes qui permettent d'amener la bière depuis les fûts jusqu'à un robinet à la surface. Tout aubergiste gnome digne de ce nom (et pour un gnome c'est un réel compliment) aura un appareillage de ce genre dans sa cave ; de manière générale, plus la bière est froide et plus l'établissement sera réputé.



Les gnomes des rochers sont en général nuls comme fermiers, mais sont des chasseurs corrects et sont excellents pour la cueillette dans leurs bois natals, soit pour l'essentiel des fruits secs ou juteux, des champignons, des légumes sauvages et des larves. Un village aura généralement un petit champ de céréales, utilisé à parts égales pour le pain et la bière.

S'il est un domaine où les gnomes ressemblent aux elfes, c'est la musique et la danse. Contrairement aux nains, les gnomes sont très portés sur la musique et ont conçu de nombreux instruments, dont des flûtes et des cornes, des instruments à cordes tels des luths et des mandolines, et un vaste assortiment de percussions. Il s'agit de pierres concaves, de crécelles, de cymbales, de gongs et de tambours classiques composés d'une peau tendue sur une base de bois ou de métal. Les musiciens gnomes les plus talentueux sont réputés et très recherchés, et presque tous les adultes peuvent jouer d'un instrument. Les réunions familiales atteignent souvent un sommet dans une cacophonie de musique et de gaieté. Malheureusement (du moins pour les auditeurs qui ne seraient pas gnomes), leurs dons de chanteurs n'ont aucun rapport avec leur musique, et puisqu'ils chantent toujours dès qu'il y a de la musique, le résultat n'est pas forcément plaisant pour une oreille non gnome.

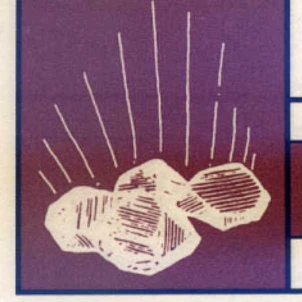
Pour un gnome des rochers, l'endroit idéal où installer sa maison est une région de collines boisées avec comme sous-sol du calcaire qui puisse être transformé en un réseau compliqué de chambres, de tunnels et d'escaliers. Ils ne sont pas aussi à l'aise dans les recoins noirs et humides des Profondeurs que les nains ou que leurs propres cousins, les svirfnebelins. En conséquence, leurs demeures sont toujours proches de la surface, où une colline pentue ou une falaise peut être aménagée en entrées ou en trous d'aération pour leurs complexes sur plusieurs niveaux. Souvent, ces entrées ne peuvent être atteintes que suivant des pistes étroites et périlleuses, facilement fréquentées par des créatures de la taille de gnomes mais dangereuses pour de soi-disant intrus de plus grande taille ; ces chemins vous conduiront loin sur des pentes abruptes avec des rochers tranchants ou au bord d'une profonde gorge où plonge un torrent d'eau glacée.

Les gnomes des rochers sont des créatures très sociales, et vivent généralement dans de riches communautés débordantes d'activité. Ces villages peuvent comporter jusqu'à douze clans, et tous les habitants permanents font partie de ces clans. De petits avant-postes peuvent être composés d'une seule famille très liée, avec un patriarche, une matriarche ou un couple d'anciens dirigeant avec compréhension trois ou quatre douzaines de gnomes. La limite supérieure normale pour un village donné est de 400 à 500 gnomes, essentiellement du fait des ressources limitées en nourriture et non suite à un quelconque désir d'intimité.

Quelle que soit la taille d'une agglomération de gnomes des rochers, leur hiérarchie comprend toujours un leader incontesté. C'est ce chef (généralement un homme) qui prend toutes les décisions cruciales en matière de défense et de commerce, et arbitre les rares cas de discorde au sein de sa communauté. Quand le chef décrète quelque chose, il est immédiatement obéit, avec une discipline qui peut ins-tantanément transformer un village pastoral en travailleurs déterminés ou en armée quand le besoin s'en fait sentir.

La plupart des villages de gnomes des rochers sont situés à quelques jours ou semaines de voyage les uns des autres, et des grands rassemblements de clans (ce qui représente généralement quatre à cinq mille gnomes) se produisent environ une fois tous les dix ans. Ces festivals peuvent durer une quinzaine de jours ou davantage et comprennent dans l'animation générale des concerts furieux, des concours de nez et des concours de beuverie, de ronflements ou autres activités.

Les terriers des gnomes des rochers sont le plus souvent petits, propres et bien rangés. En général, un couple marié se réserve une petite chambre, tous les enfants (cousins comme frères et sœurs) partageant une chambre commune. Les adolescents ne vivent pas dans une chambre mixte, un grand terrier ayant une chambre pour les



garçons et une pour les filles. La plupart des chambres sont reliées par des tunnels à une pièce familiale centrale qui fait office de cuisine et de salle à manger ainsi que de salon. Les membres de la famille s'y rencontrent pour parler et être ensemble, ce qui occupe quasiment toutes les heures de loisir, et on y trouve bien sûr le foyer. Si possible, elle comprendra divers entrées d'air et de lumière — les pièces sans fenêtres étant considérées comme oppressantes et semblables à des tombes par de nombreux gnomes des rochers.

Les installations familiales sont reliées (généralement par un passage souterrain) aux autres familles du clan, et chaque clan du village est relié aux autres. À chaque croisement de ces tunnels se trouvent de vastes chambres. Dans les plus grandes villes c'est dans ces chambres que l'on installe les auberges et les boutiques, ainsi que les espaces libres où pourront prendre place les fêtes improvisées comme les festivals organisés.

Les gnomes se rendent souvent dans les autres villages, et beaucoup s'aventurent par curiosité dans les villes humaines et demi-humaines. Ils s'entendent bien avec les petites-gens et trouvent plaisante la vie dans un de leurs villages. Contrairement à eux, ils n'ont aucune tendance particulière à rester chez eux, et leur grande durée de vie leur permet de satisfaire leur curiosité quant à la façon dont vivent les autres races.

Si des gnomes des rochers peuvent survivre et même prospérer dans des communautés naines, humaines, elfiques ou de petites-gens, peu d'entre eux ont l'envie de quitter de façon permanente leurs semblables. Il est bien plus courant qu'un gnome vive parmi d'autres races pour quelques décennies, peut être un siècle ou davantage, avant de revenir à son propre clan. Environ un quart des gnomes des rochers passent au moins une partie de leur deuxième siècle à courir le monde avant de revenir prendre se place dans les activités du clan.

Les gnomes des rochers accueillent parfois des membres d'autres races dans leurs communautés ; mais les humains et surtout les elfes trouvent oppressantes les villes gnomes. Les meubles et les passages entre les pièces rendent souvent ces villes trop étroites pour la plupart des nains. Les petites-gens font parfois de longues visites à leurs voisins gnomes mais il est rare qu'ils quittent à jamais leurs propres terriers.

Table 1 : Scores de caractéristiques des gnomes des rochers

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	6	18
Dextérité	3	18
Constitution	8	18
Intelligence	6	18
Sagesse	3	18
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Intelligence, -1 Sagesse

Langues : Gnomique, commun, nain, petites-gens, kobold, gobelin et animaux fouisseurs (cette langue est composée de signes, grognements et raclements qui permettent de converser avec les taupes, blaireaux, fouines et créatures du même genre, même géantes).

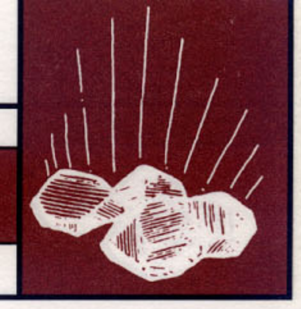
Infravision : Oui (20 m).

Capacités spéciales : Les gnomes des rochers ont diverses capacités spéciales, qui sont décrites page 22 du *Manuel des Joueurs* et sont ici résumées dans un souci pratique :

Détections souterraines : Comme les nains, les gnomes peuvent remarquer les passages en pente (1 à 5 sur 1d6), la maçonnerie dégradée (1 à 7 sur 1d10), la profondeur approximative (1 à 4 sur 1d6) et la direction (1 à 3 sur 1d6) d'un souterrain.

Résistance à la magie : Les gnomes des rochers obtiennent un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre la magie par tranche complète de 3,5 points de Constitution.

Bonus en combat : Les gnomes des rochers ajoutent +1 à tous leurs jets d'attaque au contact contre les kobolds et les gobelins, leurs ennemis héréditaires. Ils bénéficient d'un bonus de -4 à leur classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures géantes (gnolls, trolls, gobelours, ogres et géants).



Svirfnebelins (Gnomes des Profondeurs)

Pour la plupart des habitants de la surface, les gnomes de cette espèce sont de mystérieux occupants des Profondeurs dont on sait peu de choses. Ceux qui les jugent d'après leur apparence voient de petites créatures contrefaites et pensent qu'il s'agit de l'équivalent maléfique des gnomes des rochers, l'équivalent gnome des drows ou des duergars. En fait, ils ne sont pas plus maléfiques que leurs cousins plus nombreux ; leur réputation sinistre est un simple résultat de l'ignorance. Les gnomes des profondeurs sont la plus taciturne des races gnomiques, survivant à la force du poignet dans un environnement extrêmement hostile.

« Les svirfnebelins ? Ces créatures haïssables ne sont dignes que de mourir sur la pointe d'une épée d'elfe noir ! Ils trottinent avec ténacité dans les royaumes sans soleil ; nous les tuons dès qu'ils apparaissent, mais sans cesse ils reviennent ! Ils n'ont nulle peur de nos mages drows, même quand des douzaines d'entre eux périssent d'un coup. Même les prêtresses de Lolth, lorsqu'elles tuent des hordes de ces gnomes pleurnichards, n'inspirent point de terreur assez grande pour mettre fin à leurs intrusions détestables !

» Et pourquoi viennent ils ? Les pierres précieuses ! Ils combattent pour ces précieuses babioles avec une férocité telle que je n'en ai jamais vue. Ils pousseront leurs tunnels jusqu'aux plus lointains recoins des Profondeurs, et voilà pourquoi ils représentent une menace pour mon peuple.

» Je vous parlerai maintenant de Desselderekathe, un grand réseau de cavernes qui n'est guère éloigné de nos demeures. Sa simple existence était bien sûr pour nous une menace, et ainsi, il y a plus d'un siècle, nous envoyâmes une armée le détruire. Je commandais personnellement une compagnie de reptiliers pour l'assaut.

» Nos forces drows les assaillirent de tous côtés. Ma propre cavalerie entra par le plafond des cavernes et descendit le long des murs, frappant au cœur de Desselderekathe avant que nos ennemis puissent comprendre que nous attaquions. Nos mages lancèrent des nuages de gaz empoisonné qui se posèrent dans les bas-fonds de la ville, où nous repoussâmes ces nabots hurlants.

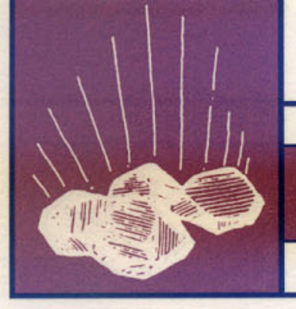
» En quelques heures tout fut fini, et nul gnome des profondeurs vivant ne demeurait dans les murs de Desselderekathe ! Nous partîmes triomphants, et je fus personnellement décoré par la mère matrone de la plus grande maison de notre cité ! Mais moins d'une décennie plus tard, nous reçûmes des rapports indiquant que des gnomes des profondeurs renégats s'étaient installés dans les ruines abandonnées. Nous y installâmes une garnison, mais ils subirent des embuscades et autres traîtrises, et il devint trop coûteux d'y maintenir une armée entière alors qu'il ne s'agissait que de grottes sans valeur. S'il y avait bien quelques formations rocheuses comprenant des gemmes dans la région, il était trop compliqué et pas assez rentable de les extraire. Il y a soixante-dix ans nous abandonnâmes Desselderekathe, et j'ai depuis entendu dire que cet endroit grouillait à nouveau de gnomes des profondeurs ! Je suppose qu'il va falloir tout refaire, mais je sais que ces nabots ne nous laisseront pas rééditer notre attaque précédente. Nous devons concevoir une nouvelle tactique, qui sera plus coûteuse en vies drows. Et pourquoi ? Simplement pour nous mettre à l'abri et conserver notre droit à vivre en paix.

» Vous comprenez maintenant, j'en suis sûr, pourquoi les svirfnebelins ne méritent que notre haine, notre répugnance et notre mépris ? »

— Fassyth Yssarial, Deuxième Homme de la Maison Twyllynimor, ville drow impériale de Qaucium.

Ces petits habitants des Profondeurs sont aussi tenaces dans leur survie que l'opinion de leurs ennemis mortels qui vient d'être citée l'indique. Contrairement à leurs cousins les gnomes des rochers, ils n'ont pas de voisins amicaux avec qui s'allier, et doivent en conséquence compter sur leurs seules forces. Seules les quelques âmes qui ont gagné leur confiance savent qu'ils sont sur de nombreux points aussi agréables et artistes que les autres gnomes.

Pourquoi supportent-ils un environnement aussi hostile ? La réponse est simple : ils y sont attirés par l'éclat des pierres précieuses, une atti-



rance plus forte chez eux que chez n'importe quel autre gnome.

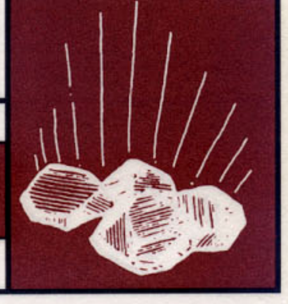
La gemme qui attire le plus les svirfnebelins est le rubis, qui est le principal symbole de leur race. Les gnomes des profondeurs traitent ces pierres avec un respect presque religieux, et ne les utilisent jamais de façon vulgaire comme pour orner des vêtements, des armes ou des armures. Les rubis sont réservés pour des utilisations sacrées et souvent utilisés pour décorer des artefacts consacrés aux dieux svirfnebelins. Ils sont également appréciés des monarques des gnomes des profondeurs, et ce à tel point qu'un roi ou une reine svirfnebelin pourrait avoir un cercle complet de rubis autour de sa couronne, complété par d'autres dans son trône et son sceptre.

Les svirfnebelins font en moyenne entre 90 et 120 centimètres de haut, ne dépassant au plus cette norme que de un ou deux pouces. Ces créatures sont faites de muscles secs, nerveux, et d'os solides. Bien qu'un peu plus minces que leurs cousins de la surface ils sont aussi forts que n'importe quel autre gnome.

Comme les autres gnomes, les svirfnebelins ont un nez proéminent, mais leurs visages sont beaucoup plus étroits. De nombreux hommes ont un corps complètement glabre, et la plupart des femmes ont une chevelure fine et peu abondante, qui ne descend jamais au dessous des épaules. La peau d'un gnome des profondeurs est couleur de pierre, généralement brune ou grise. La couleur de leurs yeux est toujours grise, un gris parfois assez sombre pour être presque noir.

Les svirfnebelins n'ont pas l'espérance de vie des gnomes de la surface, ne vivant en moyenne que 250 ans ; un bon nombre trouve une mort violente avant d'atteindre cet âge. Ils ont néanmoins une maturité rapide, le premier quart de siècle de leur vie étant l'enfance et les deux décennies suivantes une adolescence spartiate. Un svirfnebelin est considéré comme adulte lorsqu'il a 45 ou 50 ans, même si cet événement ne donne





pas lieu à une cérémonie comme chez les gnomes des rochers. À vrai dire, les svirfnebelins ne comptent même pas les jours, et il n'y a aucun moyen de savoir quand arrive un anniversaire.

La compétence la plus commune et la plus appréciée des svirfnebelins est celle du mineur — environ 75 % des mâles adultes d'un communauté svirfnebeline exercent cette profession. Les mineurs svirfnebelins manient extrêmement bien la pelle et la pioche et peuvent creuser un passage dans la pierre dense plus rapidement que des gnomes des rochers et même des nains. Les mineurs sont spécialisés, avec des sapeurs et des haveurs (qui manient la pioche), des éclaireurs (qui trouvent les veines prometteuses), des raucheurs (qui étayent), des porions (qui dirigent) et des herscheurs (qui évacuent les débris de pierre) ; mais un gnome des profondeurs mineur saura remplir tous ces rôles avec compétence. Ce que recherchent le plus les mineurs svirfnebelins, ce sont bien sûr les pierres précieuses, mais ces sapeurs diligents recherchent aussi des veines de métal, dont l'or et l'argent, et font parfois des stocks de charbon et de fer, dont ils font un acier très honorable.

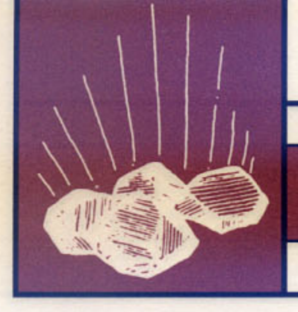
Un petit pourcentage des travailleurs svirfnebelins (10 % environ) s'occupe de traiter et de finir les gemmes brutes extraites par les mineurs. On y trouve des polisseurs, des fondeurs, des tailleurs et des forgerons. Même s'ils n'ont pas tout à fait la compétence exceptionnelle des gnomes des rochers pour les détails, ils sont dans les autres domaines au moins aussi doués que leurs cousins de la surface. Par ailleurs, et contrairement aux gnomes des rochers, les forgerons svirfnebelins sont exceptionnellement compétents, y compris pour les métaux durs. Leurs armes et leurs outils sont généralement fabriqués par des artisans svirfnebelins, et sont presque l'égal des productions des meilleurs forgerons nains ou des armuriers drows.

Peut-être parce qu'un habitat acceptable est plus dur à trouver dans les Profondeurs qu'à la surface, les communautés de gnomes des profondeurs sont plus grandes que celles des gnomes des rochers. En général, ils vivent dans des cités prospères situées dans de profonds réseaux de cavernes et comprenant souvent plus de mille habitants. Mais ces villes sont généralement très éloignées les unes des autres, et ils sont donc plus isolés que les gnomes vivant à la surface ou à proximité de la surface. La plupart des gnomes des profondeurs vivent et meurent sans avoir jamais vu de ville svirfnebeline autre que celle dans laquelle ils sont nés.

Mais les festivals et les fêtes sont aussi courants parmi ces gnomes qu'à la surface ; simplement les svirfnebelins ne parcourent pas de grandes distances pour y assister. Chaque ville possède ses propres occasions de faire la fête, et si toute la ville participe à la plupart de ces fêtes il est rare qu'un étranger soit invité à s'y joindre. De plus, ces fêtes ne sont pas liée à des événements célestes réguliers comme les solstices ou les éclipses ; elles se produisent plutôt lorsque les prêtres déclarent qu'il est temps. Ces occasions se produisent davantage pour des raisons politiques et psychologiques que du fait du passage du temps.

Il faut d'ailleurs noter que les svirfnebelins ne mesurent pas le passage du temps en années ; après tout, le passage des saisons n'a pas grand sens dans le froid éternel des Profondeurs. Mais, quand les prêtres remarquent que la production commence à stagner ou que les chefs et les guerriers commencent à devenir irritables, ils organisent précipitamment une grande fête pleine de fastes et de chansons, de bonne nourriture et d'un breuvage très fort dont on ne peut décemment dire qu'il est bon.

Les fêtes svirfnebelines ont souvent pour prétexte la commémoration de grands événements du passé, mais bien sûr ces commémorations n'ont aucun lien de dates avec les événements qui les ont inspirées. Mais, si des équipes de mineurs se réunissent pour se lancer dans l'une de ces quêtes régulières de nouvelles pierres précieuses qui motivent une bonne partie des activités svirfnebelines, les prêtres et les illusionnistes ranimeront le souvenir des grandes expéditions du passé, ressortant même des objets sacrés incrustés de gemmes ramenées par l'expédition en question. De même, si c'est la guerre qui s'annonce, ou un



raid contre des monstres maraudeurs, les guerriers partiront après le récit des grandes campagnes militaires du passé. Il est intéressant de remarquer que ces récits ne sont pas tous des récits de victoires ; les svirfnebelins, peut être à cause des nombreuses défaites subies au cours des millénaires, ont un intérêt prononcé pour les causes perdues et seront grandement confortés par l'histoire d'un dernier baroud désespéré de leurs ancêtres. Même des récits terribles, comme l'oblitération d'une ville par une attaque en traître de drows, sont racontés durant ces fêtes comme mises en garde contre de futurs manques de vigilance.

Une autre caractéristique propre à la société des gnomes des profondeurs est que leurs activités sont bien plus déterminées par leur sexe que dans les autres cultures gnomes. Les hommes s'occupent de tous les travaux de la mine et de la guerre qui ont lieu au-delà des frontières de leur ville, et d'une bonne partie des travaux à l'intérieur de la ville. Les femmes s'occupent presque exclusivement des tâches vitales que sont l'agriculture (dans les grandes fermes à champignons qui font partie de toute ville de gnomes des profondeurs) et l'éducation des jeunes. Les femmes quittent si rarement les villes que même les drows n'en ont jamais rencontrées dans les territoires neutres des Profondeurs. Les hommes comme les femmes portent des vêtements d'une grande discrétion, qui, conjugués à leur capacité à rester totalement immobiles, leur permet de se cacher face à l'ennemi.

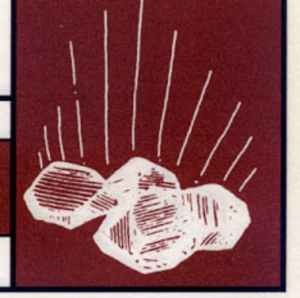
Outre les nombreux types de champignons qui constituent la base du régime alimentaire des svirfnebelins, les gnomes des profondeurs élèvent parfois un petit troupeau de rothes ou d'autres mammifères vivant sous terre. Ils aiment aussi les poissons, et de nombreuses cités comprennent plusieurs lacs peu profonds où des truites aveugles et autres délicatesses souterraines sont élevées et capturées. Les femmes s'occupent de toutes les sources de nourriture, et sont pêcheuses, fermières, éleveuses et cuisinières. Le sel est important dans l'alimentation de tous les gnomes des profondeurs, et c'est l'un des biens les plus précieux dans le commerce des Profondeurs. La plupart des plats svirfnebelins sont d'ailleurs si salés qu'un habitant moyen de la surface les trouvera atroce.

Pour la soif, les svirfnebelins préfèrent pour l'utilisation courante un alcool agressif qui est bien sûr fait de champignons fermentés avec un procédé spécial pour lequel il faut de grandes quantités de sel et beaucoup de protéines de poisson. Cette boisson est très forte, ayant un peu le goût d'une soupe de poisson beaucoup trop salée. Elle a été goûtée par quelques étrangers courageux qui, lorsqu'ils eurent retrouvé leur voix, refusèrent d'en prendre une deuxième fois.

Les svirfnebelins distillent également une liqueur étrange appelée *gogogne*, dont on sait peu de choses sinon qu'elle est de couleur bordeaux, conservée en bouteilles de fer et incroyablement forte. Certains ont dit que c'était le meilleur vin du monde, donnant des visions étranges à ceux qui le boivent, mais plus d'un humain en ayant bu s'endormit aussitôt pour des décennies ou mourut avec une expression horrifiée. Les gnomes des profondeurs considèrent que le gogogne est aussi précieux que les rubis et ne le donneront ou ne le vendront qu'à leurs plus proches amis, ce qui le rend très rare.

Les svirfnebelins survivent dans des domaines peuplés d'ennemis implacables. Les deux plus terribles sont les kuo-toa et les elfes noirs, qui cherchent sans cesse à chasser les gnomes de territoires qu'ils considèrent comme les leurs. Les illithids (les flagelleurs mentaux) attaquent souvent des gnomes des profondeurs isolés, les considérant comme une nourriture délicate, mais se gardent d'en tuer suffisamment pour pousser cette nourriture succulente à émigrer. Les svirfnebelins ne rencontrent que rarement des gnomes de la surface, et ces derniers ne les trouvent pas beaucoup moins étranges que les autres races.

Les villes des gnomes des profondeurs sont des endroits aussi vastes que complexes. De nombreux niveaux de cavernes, de tunnels et de bâtiments sont reliés par des couloirs étroits et des escaliers en vis. En général, le centre de la ville occupera néanmoins une grande caverne, avec des rues étroites serpentant entre de hauts



bâtiments de pierre. S'il y a de larges stalagmites, les svirfnebelins les plus importants s'en empareront pour creuser l'intérieur et en faire leur demeure, mais la plupart des résidences sont taillées dans la pierre elle-même.

Du fait de la nature confinée de leur environnement, la maison d'une famille svirfnebeline moyenne est bien plus encombrée que celle de gnomes des rochers. Les parents et les enfants seront probablement empilés dans une chambre assez petite. Les familles ont néanmoins tendance à être assez restreintes, ne comprenant que rarement plus d'une demi-douzaine de personnes. Ils n'ont pas autant la mentalité de clan que les gnomes des rochers, et la population de leurs villes est généralement une masse compacte de gnomes de profondeurs, les structures de clans ne servant qu'à diviser la ville.

Mais ils ont par contre tendance à avoir un caractère plus agressif et revêche que les autres gnomes. Chaque ville de gnomes des profondeurs est gouvernée par un roi et une reine, chacun indépendants et aussi puissants que l'autre. Le roi s'occupe des mines et de la protection de la ville ; la reine de la nourriture et de la vie quotidienne de ses sujets. Les deux postes sont pourvus par choix populaire : quand un monarque meurt, un concours est organisé pour choisir le meilleur remplaçant.

Les svirfnebelins vénèrent le même panthéon que les gnomes des rochers, mais visualisent ces êtres comme des gnomes des profondeurs. Urdlen joue un rôle important dans leur mythologie ; les récit sur la façon dont il attrapa de nombreux gnomes des profondeurs peu vigilants font partie de l'éducation de tout svirfnebelin.

Table 2 : Scores de caractéristiques des gnomes des profondeurs

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	6	18
Dextérité	5	18
Constitution	5	18
Intelligence	4	18
Sagesse	3	18
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Sagesse, +1 Dextérité ; -1 Intelligence, -2 Charisme

Langues : Gnomique, gnomique profond, commun des profondeurs, drow, kuo-toa, langue élémentaire de terre (un étrange langage sans mots composé de vibrations)

Infravision : Oui (35 m).

Capacités spéciales : Les svirfnebelins ont diverses capacités spéciales, qui sont décrites dans la fiche du svirfnebelin dans le *Bestiaire Monstrueux* des FORGOTTEN REALMS (Appendice 1) et sont ici résumées dans un souci pratique :

Détections souterraines : Les svirfnebelins sont très bons pour remarquer les passages en pente (1 à 5 sur 1d6), la maçonnerie dégradée (1 à 7 sur 1d10), la profondeur approximative (1 à 4 sur 1d6) et la direction (1 à 3 sur 1d6) d'un souterrain.

Résistance à la magie : Les svirfnebelins ont une résistance de base à la magie de 20 %, qui augmente de 5 % par niveau après le troisième.

Bonus aux jets de sauvegarde : Les svirfnebelins ont un bonus de +3 sur leurs jets de sauvegarde, sauf contre le poison. Leur bonus contre le poison n'est que de +2.

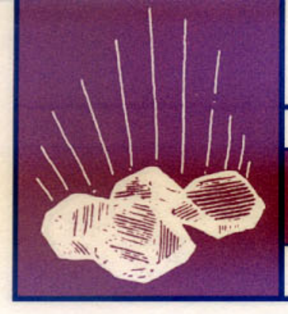
Pouvoirs d'illusionniste innés : Tous les gnomes des profondeurs ont un *non-détection* permanent. De plus, ils ont une capacité innée à lancer *cécité*, *flou* et *changement d'apparence* une fois par jour.

Immobilité : Les svirfnebelins peuvent rester totalement immobiles pour de longues périodes, ce qui leur donne une chance de 60 % de ne pas être détecté par un observateur, même pourvu d'infravision.

Bonus à la surprise : Les gnomes des profondeurs ne sont surpris que sur un « 1 » sur un d10, et surprennent leurs adversaires 90 % du temps.

Bonus de défense : Le guerrier svirfnebelin moyen a une classe d'armure de 2. Les gnomes des profondeurs deviennent plus durs à toucher au fur et à mesure qu'ils travaillent leur esquive en combat, leur classe d'armure augmentant d'un point par niveau au-delà du troisième. Cette capacité peut au maximum amener la classe d'armure d'un gnome des profondeurs à -6.

Bonus en combat : Les svirfnebelins fabriquent et utilisent des fléchettes soporifiques, des armes



ayant 12 m de portée et recevant un bonus de +2 au toucher. La fléchette libère un petit nuage de gaz lorsqu'elle frappe une surface ; toute créature respirant le gaz doit faire un jet de sauvegarde contre le poison, ou être étourdie pendant un round et sous un effet de *lenteur* durant les quatre rounds suivants. Les guerriers d'élite (troisième niveau et plus) utilisent souvent des fléchettes creuses contenant de l'acide (+2d4 aux dégâts) ou des chausse-trapes de cristal qui, lorsque l'on marche dessus, libèrent un puissant gaz équivalent à un sort de *sommeil*.

Gnomes Bricoleurs (Minoï)

Ces créatures étranges, provenant du continent de Krynn sur lequel se déroule la saga de la DRAGONLANCE, sont les êtres les plus tournées vers la technologie, ou peut-être devrions-nous dire vers l'invention. Malheureusement, leur enthousiasme et leur désir d'invention n'est pas au même niveau que les talents qu'ils auraient pu avoir ; et en conséquence, une invention de bricoleur a au moins autant de chance de provoquer des catastrophes potentiellement mortelles (probablement pour son créateur) que de faire ce qu'elle est censée faire. Malgré cela, les bricoleurs sont une race en plein développement, qui a réussit à se répandre au-delà de son monde natal.

« Il ne s'agit évidement pas de véritables gnomes ; je me demande bien comment quiconque pourrait penser cela ! Bien sûr, ils ont la même tête que nous et ils parlent un peu pareil, mais ça s'arrête là. Il n'ont pas un seul illusionniste, ni qui que ce soit qui sache faire quelque chose d'un tant soit peu utile, pour autant que je sache. En fait, ce sont des dangers publics !

» S'ils sont arrivés dans l'espace, c'est probablement qu'ils ont été veinards. L'un d'entre eux aura inventé quelque chose qui marche — rarissime, je peux vous l'assurer — et l'aura lancé dans les étoiles. La seule raison pour laquelle ils sont encore en l'air c'est qu'ils n'ont pas encore trouvé le moyen de redescendre.

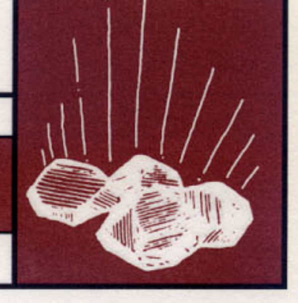
» Et si vous croisez jamais l'un de leurs vaisseaux, vous comprendrez ce que je veux dire. Ils ont des catapultes qui ne tirent que de l'air, des engrenages et des hélices qui tournent dans le vide, et si vous vous rapprochez un jet de vapeur a toutes les chances de vous transformer en pommes vapeur afin que vous ne puissiez dire au secours ! »

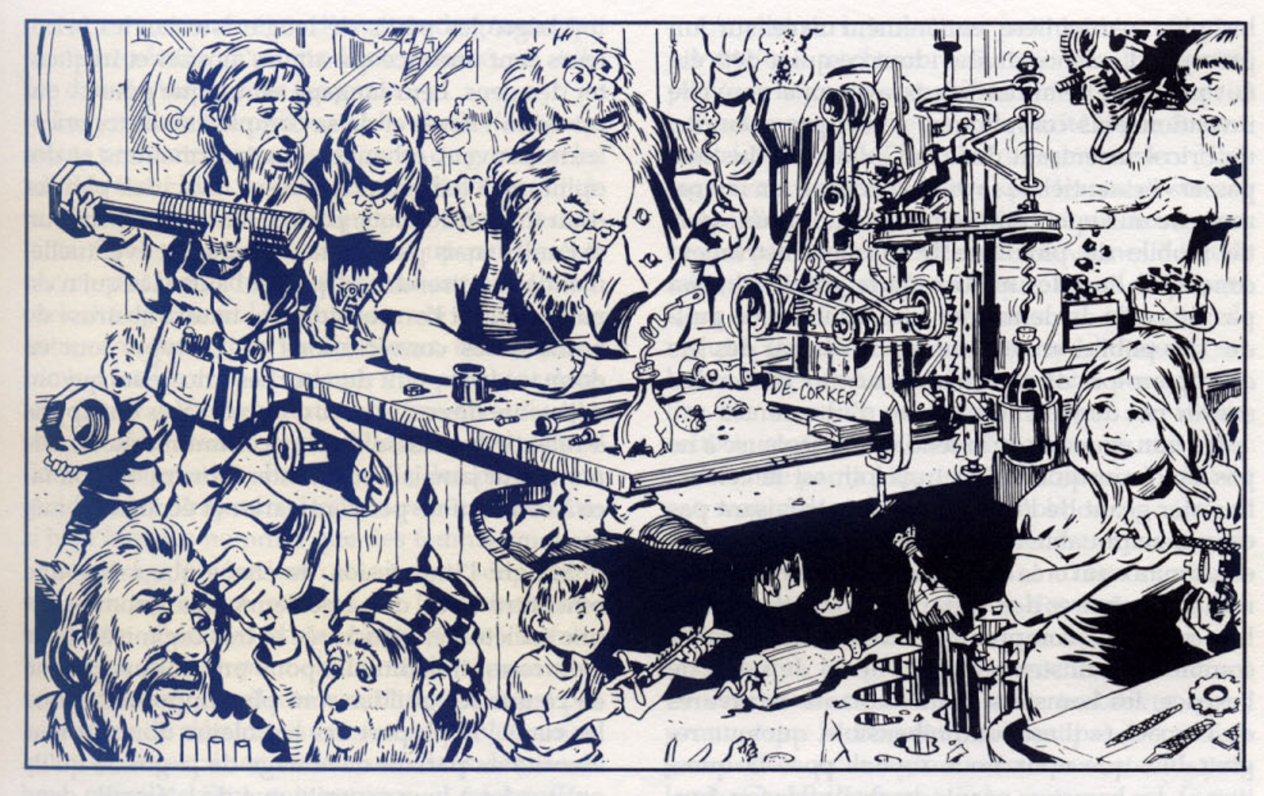
— Kappelheim Gaimuseau, célèbre explorateur et spelljammer gnome des rochers

Les bricoleurs sont des gnomes très courageux et très curieux, et Gaimuseau exagère sans aucun doute lorsqu'il dit que leur découverte des spelljammers est purement accidentelle. Cet explorateur nous fournit néanmoins un bon exemple de l'attitude des quelques gnomes qui ont rencontré des bricoleurs. De toute façon, il est peu probable qu'un bricoleur s'en rende compte, puisqu'ils sont tous bien trop occupés à concevoir, à fabriquer ou à effectuer des corrections de dernière minute sur leurs inventions (d'ailleurs, la plupart des bricoleurs passent l'essentiel de leur vie à apporter des « corrections de dernière minute »).

Les bricoleurs ressemblent aux autres gnomes sur un point : ils attribuent une grande valeur aux différentes pierres, leur prêtant des pouvoirs surnaturels. Mais, si les autres gnomes recherchent des gemmes, les bricoleurs estiment qu'une autre substance est la plus grande pierre qui soit : le charbon. Les bricoleurs maintiennent que le charbon (également appelé « le père de la vapeur ») est la substance la plus précieuse du monde, et les endroits où on peut l'extraire deviennent rapidement des garennes de gnomes bricoleurs.

Par leur taille et leur stature, les bricoleurs ressemblent aux gnomes des rochers, et ce à tel point que l'on ne peut aisément les différencier par leur apparence. Peut être du fait d'une population plus restreinte, ils n'ont pas une variété de couleurs d'yeux et de cheveux comparable à celle de leurs cousins plus communs : leur cheveux sont toujours blancs ou d'une couleur très proche du blanc. Leur peau tend plutôt vers le brun, avec des coloris rougeauds ou terre. Leurs yeux sont bleus ou, plus rarement, violets, mais leurs nez sont aussi proéminents que ceux de toute autre race gnome.





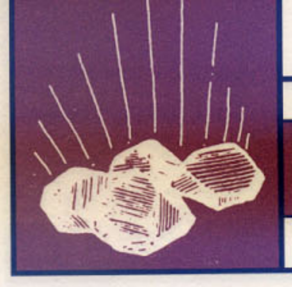
Les vêtements d'un bricoleur illustreront probablement ses voyages et son passé ; autrement dit, il s'agira de bouts de toutes sortes de choses attachés ensemble et pouvant servir de vêtements. De façon générale, plus c'est étrange plus c'est bon, même si les gnomes bricoleurs sont plutôt chipoteurs sur l'hygiène.

Les bricoleurs qui vivent leur vie peuvent atteindre 250 ou 300 ans, mais il faut souligner que cela n'arrive que rarement. Si l'une de ses propres inventions ne liquide pas le bricoleur, il est probable que ce sera le gadget d'un voisin.

Même durant l'enfance, on encourage les bricoleurs à essayer de concevoir des gadgets et des mécanismes, et à tenter de mettre au point de nouvelles méthodes pour construire des objets afin de réaliser des actions qui seraient bien plus facilement faites à la main. Le bricoleur devient adulte vers cinquante ans (âge auquel environ 10 à 15 % d'entre eux ont déjà succombé à leur triste destin). Malgré ce taux important d'attrition, ce n'est qu'à l'âge adulte que les activités du gnome bricoleur deviennent véritablement dangereuses.

En devenant adulte, un gnome bricoleur doit se choisir une guilde. Le nombre de guildes disponibles varie suivant l'endroit, mais au Mont Sans-Souci sur Krynn (le centre de la civilisation bricoleuse et de loin leur plus grande communauté connue) il y a plus de 150 guildes. Elles couvrent pratiquement toutes les techniques appliquées et un bon nombre de techniques inapplicables : armements, propulsion à vapeur, hydraulique, mathématique, agriculture, guerroyure, dressage d'animaux, distillation, charpenterie, astronomie, céramiques (façonnage de pierres), utilisation de l'air, historiens, extraction du charbon, taillage des pierres, conception de véhicules, musique, etc.

Ces guildes ne sont pas comparables aux guildes que l'on trouve dans de nombreuses sociétés humaines et naines ; les guildes bricoleuses ont pour but de transmettre la connaissance des maîtres à un nombre sans cesse croissant d'apprentis et d'artisans. Les guildes bricoleuses ont une phi-



losophie particulière entièrement axée sur un précepte d'essence divine : tout ce qui a déjà été fait peut être refait en mieux avec une nouvelle invention plus compliquée. Ainsi, par exemple, un bricoleur entrant dans la Guilde de Musique passera l'essentiel de sa vie à concevoir un instrument de musique comprenant au moins une partie mobile de plus que le dernier instrument conçu par l'un des maîtres de la guilde (il n'est pas conseillé de demander un récital à cette guilde : des publics entiers ont été brûlés par des jets de vapeur lors de ruptures de tuyaux ou rendus sourds par de violentes vagues d'ultrasons).

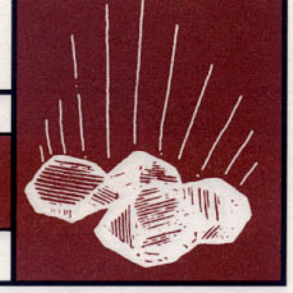
Un bon exemple de la tendance bricoleuse à ne pas savoir jusqu'où aller trop loin est le célèbre hamster géant de l'espace. Ne se satisfaisant pas de ce remarquable résultat, la Guilde d'Élevages d'Animaux qui créa cet « animal » commença derechef à préparer des variations sur cette espèce. Les résultats comprennent des monstruosités comme les hamsters géants à dents de sabre de l'espace, les hamsters géants volants carnivores de l'espace (« il est compréhensible, quoique regrettable, que nous nous soyons posé la question »), les hamsters géants cracheurs de feu doppleganger éclipsants de l'espace et le hamster géant miniature de l'espace (une espèce naine qui a exactement la même taille que l'animal familier).

Mais au cœur de la nature du bricoleur il y a la ténacité. Après avoir choisi une guilde, chaque gnome bricoleur se choisit une Quête à Vie. Choisir ce que sera cette quête peut prendre quelques décennies, mais une fois que le choix a été fait elle devient la raison d'exister du bricoleur. La Quête à Vie est une tentative pour obtenir une parfaite compréhension d'un objet (n'importe quoi du timon de spelljamming à la vis), tentative rarement couronnée de succès. On estime d'ailleurs que moins de 1 % des gnomes bricoleurs arrivent jamais à pleinement comprendre la nature de l'objet qui a occupé leurs pensées pour l'essentiel de leur vie d'adulte ; le restant de ces gnomes, incapables de se concentrer, partent sur de fausses pistes inextricables à un moment ou un autre.

Malgré les périls de leur existence, les bricoleurs sont une race qui aime s'amuser et fréquenter des gens. Leur langage est unique pour ce qui est de sa vitesse et de sa complexité. Deux bricoleurs peuvent échanger des informations et des opinions à très grande vitesse, avec des phrases d'un millier de mots, parlant simultanément l'un et l'autre mais parvenant à écouter et éventuellement à comprendre ce que dit l'autre (ce qui n'est pas simple si l'on considère la nature abstruse de nombreuses conversations de ce type) tout en donnant leur point de vue. Les bricoleurs qui ont déjà tenté de parler avec d'autres races ont appris à ralentir la vitesse de leur communication mais n'arrivent jamais à surmonter leur frustration face à ceux qui ne peuvent parler et écouter en même temps.

Malgré l'impression de chaos que laisse une rencontre avec des bricoleurs, ces gnomes ont une société très structurée et très organisée. Leur culture est inhabituelle pour une culture gnome en ce que les guildes sont plus importantes que les clans ; la plupart des bricoleurs donnent leur identité en parlant davantage de la guilde qu'ils ont rejoint à leur majorité que de la famille dans laquelle ils sont nés. Leurs villes sont dirigées par les maîtres des diverses guildes et les patriarches des divers clans, d'où une bureaucratie complètement paralysée qui s'occupe avec des débats, des disputes et des quasi accords suivis de désaccords de dernière minute. Après une étude prudente et approfondie du problème (durant des années voire des décennies), les parties concernées s'en vont et font ce qu'elles avaient l'intention de faire depuis le début.

Néanmoins, les débats eux-mêmes peuvent être très argumentés, extrêmement polis et assez complets. La seule récitation des noms au début d'une intervention prend souvent des semaines, puisque le titre complet et formel de chaque gnome est utilisé — et cela même alors que les gnomes parlent vraiment très rapidement ! Les bricoleurs ayant un arbre généalogique aussi vaste que précisément connu, et ayant eux-mêmes eut une vie longue et intéressante, peuvent se présenter durant deux bons jours. Du fait de ce problè-



me, une version abrégée d'un nom de gnome, qui peut être récitée en moins d'une minute, est utilisée dans la vie de tous les jours.

Les gnomes bricoleurs ont la vie de famille la moins prenante de toutes les races de gnomes, les adultes étant bien trop impliqués dans leur Quête à Vie pour avoir du temps pour élever les enfants. Ceux-ci apprennent beaucoup par l'exemple, et sont bien sûr possédés par cette insatiable curiosité qui semble remplacer de nombreuses autres émotions chez les bricoleurs. Les hommes comme les femmes bricoleurs s'investissent dans leur Quête à Vie avec autant de passion ; il n'y a pas de discrimination sexuelle dans les réputations et le prestige. Par exemple, les maîtres de guilde et les dirigeants de clans peuvent tout aussi bien être des hommes que des femmes.

Leurs agglomérations se situent sous terre, mais sont toujours proches de la surface avec beaucoup d'entrées d'air. Leur manie de faire brûler du charbon pour obtenir de la vapeur rend nécessaire une excellente ventilation ; il n'est pas nécessaire de s'étendre sur les regrettables conséquences des expériences réalisées dans des chambres complètement souterraines et réchauffées par des fournaises gourmandes en oxygène. Les pièces d'une communauté de bricoleurs sont reliées par divers moyens de transport, propulsés par la vapeur, des ressorts, le vent, l'eau, la gravité ou tout autre moyen disponible. Il peut s'agir de berlines sur rails ou suspendues à des câbles avec poulies, de planeurs, de « lance-gnomes » (des catapultes), d'ascenseurs qui montent et descendent dans des puits forés dans la roche ou de voitures et des vélos motorisés par divers moyens. Inutile de souligner que les transports gnomes provoquent un fort taux d'accidents, soit environ 3 % de chances par voyage d'être grièvement blessé (généralement 1d12 points de dégâts).

Pour ce qui est des domiciles, les bricoleurs ont tendance à s'installer dans n'importe quelle cavité dans le mur qui puisse être fermée pour avoir un peu d'intimité. Ils aiment dormir dans le noir complet, mais les cacophonies les plus gargantuesques ne leurs posent pas de problèmes.

L'atelier du bricoleur est pour lui bien plus important que sa chambre. Il s'agit d'une propriété privée si le gnome est suffisamment riche pour se permettre un tel luxe ou s'il a hérité (pour des raisons évidentes, les bricoleurs reçoivent leur héritage beaucoup plus jeunes que les autres races). Cet atelier doit idéalement être bien éclairée, que ce soit par des chandelles, des lanternes à l'huile minérale ou la lumière du jour. L'une des inventions gnomes les plus réussies est une série de miroirs alignés afin de refléter la lumière du soleil le long d'interminables couloirs pour atteindre des cavernes profondes. Malgré son utilité, cette invention est considérée comme un échec misé-rable par la plupart des bricoleurs du fait de son manque total de parties mobiles.

Les gnomes bricoleurs ne vénèrent pas le panthéon gnome habituel, adorant au lieu de cela le dieu krynnien Reorx, patron des forgerons, des artisans et des inventeurs. L'une des preuves ressassées que les gnomes des rochers assèneront nécessairement lors de leurs tentatives pour prouver que les bricoleurs ne sont pas de « vrais » gnomes est qu'ils « n'ont même pas entendu parler de Garl Brilledor ! ».

D'autres détails sur les gnomes bricoleurs peuvent être consultés dans la fiche « gnome » du *Bestiaire Monstrueux* de DRAGONLANCE.

Table 3 : Scores de caractéristiques des gnomes bricoleurs

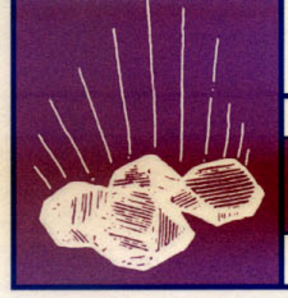
Caractéristique	**Minimum**	**Maximum**
Force	7	18
Dextérité	6	18
Constitution	8	18
Intelligence	8	18
Sagesse	3	13
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : +2 Dextérité, -1 Force, -1 Sagesse

Langues : Gnomique bricoleur, gnomique commun, diverses langues humaines

Infravision : Oui (20 m).

Capacités spéciales : Les gnomes bricoleurs ont des capacités spéciales très comparables à leurs



cousins les gnomes des rochers, ce qui pousse certains à prétendre que les gnomes bricoleurs sont une culture davantage qu'un race. Quelle que soit la vérité, les bricoleurs ont les capacités innées suivantes :

Détections souterraines : Comme les nains, les gnomes peuvent remarquer les passages en pente (1 à 5 sur 1d6), la maçonnerie dégradée (1 à 7 sur 1d10), la profondeur approximative (1 à 4 sur 1d6) et la direction (1 à 3 sur 1d6) d'un souterrain.

Résistance à la magie : Les gnomes bricoleurs obtiennent un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre la magie par tranche complète de 3,5 points de Constitution.

Bonus en combat : Les gnomes bricoleurs bénéficient d'un bonus de -4 à leur classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures géantes.

Gnomes des Forêts

Ces gnomes ne sont pas aussi communs que les autres, mais occupent une place importante dans leur environnement. Les gnomes des forêts sont timides et isolationnistes, et souvent la simple arrivée de colons humains dans leur domaine suffit à les faire émigrer vers un nouvel endroit resté vierge. Malgré tout, il est arrivée qu'ils aident des aventuriers d'autres races et l'on sait qu'ils sont très amicaux envers les elfes.

« Pendant très longtemps (et par là je veux parler de nombreux siècles) nous n'avons pas même su qu'ils étaient là. Bien sûr, les bois de Vendemeure sont vastes, avec de nombreux ravins abrités et de larges grottes bien dissimulées… mais nous autres elfes nous sommes toujours vantés de connaître chaque pouce de cet endroit.

» Puis ce furent les années de la vague de trolls, et nous pensions que tout était fini. Tous les clans elfiques s'unirent, et nous combattions pour chaque arbre ; à dire vrai, nul brin d'herbe et nulle fleur des clairières ne fut abandonné à leurs hordes sans avoir combattu. Mais il semblait que la défaite devenait inévitable. Ces brutes étaient trop nombreuses et nous étions trop peu.

» Mais c'est alors, lorsque la situation semblait la plus sombre, qu'ils sortirent de leurs ravins, de leurs grottes ombreuses et des bosquets les plus sombres et mirent leurs flèches et leur courage de notre côté. Nous les jugions, et cela était je l'avoue injuste, petits et frêles. Mais ils sont plus petits encore que les petites-gens, et si timide qu'il était fort difficile ne fut-ce que de leur parler !

» Mais ils combattirent, et moururent en grand nombre, pour Vendemeure, et leur courage fut sans égal et leurs capacités à tuer décidèrent de l'affrontement. Finalement, après que de nombreuses vies eussent été perdues et de nombreux villages brûlés, la vague de trolls fut repoussée.

» Mais la forêt avait largement été détruite, les troncs fumants s'étendant jusqu'à l'horizon. Mais ces gnomes timides, ces petites créatures dont l'aide avait fait changer l'âme de la bataille, se joignirent à nous pour cette tâche. Cet effort nous prit des années, mais durant ces années fut forgée une amitié durable.

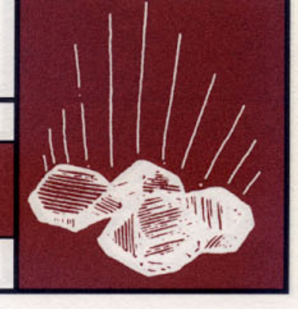
» Mon peuple fut esbaudi d'apprendre que les gnomes des forêts habitaient dans notre voisinage depuis que nous étions arrivés dans ces bois, et que jamais nous n'avions ne fut-ce que supposé leur existence ! Hélas, il avait fallu une guerre pour les faire sortir de leur isolation.

» Mais maintenant que cette lutte est du passé, nos deux peuples savent avec certitude que, quels que soient les dangers que nous réserve l'avenir, nous y feront face aux côtés de nos alliés. »

— Kasseryth Daltine, héros et capitaine de cavalerie elfe

Les gnomes des forêts préfèrent vivre de façon à ce que personne ne sache qui ils sont et où ils vivent. On les trouve dans de vastes forêts, et, contrairement aux autres races de gnomes, ils préfèrent vivre dans des maisons qui sont au moins en partie au-dessus du sol. Ils sont bien plus en contact avec la nature que leurs cousins, et les rares personnes qui les rencontrent (et parviennent à franchir les murs de leur timidité) trouvent des alliés solides et d'excellents compagnons.

Malgré tout, cette race n'a pas totalement perdu l'amour des pierres précieuses qui est inhérent aux gnomes. L'émeraude est la gemme favo-



rite des gnomes des forêts, sans doute parce que c'est celle qui reflète le mieux les couleurs de leurs demeures verdoyantes. Si ces gnomes peuvent être d'excellents joailliers et bijoutiers, leurs travaux sont généralement des images respectueuses de fleurs, de feuilles, de papillons ou d'oiseaux qui font partie de l'environnement du gnome des forêts.

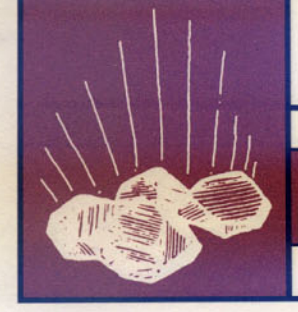
Il s'agit de la plus petite des races de gnomes, environ 60 à 75 cm avec un maximum à 90 cm. Ils ont le même physique robuste que les gnomes des rochers et les bricoleurs, et le nez caractéristique de cette race en général. Ce sont les seuls gnomes qui aient tendance à porter leurs cheveux et leur barbe très longs, et un vieil homme aura probablement une barbe qui arrive à quelques pouces du sol et des cheveux qui, laissés libre, descendent à la taille. Les vieux sont très fiers de leurs barbes, et les taillent souvent en pointe ou les font remonter en pointes s'étendant de chaque côté.

La peau des gnomes de forêt est plutôt d'un brun verdâtre comme l'écorce, mais souvent rendue plus mate et plus rude par le grand air. Leurs yeux sont généralement bruns ou bleus, mais des yeux verts sont possibles et considérés comme très attirants et un présage d'une vie heureuse. Les cheveux sont bruns ou noirs, virant souvent au gris ou au blanc avec l'âge.

Les gnomes des forêts ont une très grande espérance de vie, approchant en moyenne les 500 ans. L'enfance et l'adolescence sont difficiles à distinguer dans leur croissance; ces gnomes n'adoptant pas un artisanat ou un apprentissage comme spécialité à vie, il n'est pas utile de différencier un jeune sans responsabilités d'un adulte tout aussi détendu. Ils deviennent adultes à leur centième anniversaire, qui est l'occasion de grandes célébrations.

Timides et craintifs en matière de relations avec les autres races intelligentes, les gnomes des forêts sont les responsables très déterminés de





leurs bois. Ils bénéficient de l'amitié des animaux de la forêt et ont développé une sorte de langages de signes et de sons (comparable au langage des gnomes des rochers avec les mammifères fouisseurs) qui leur permet de communiquer avec ces créatures, quoique sans grand détail. Ainsi un écureuil pourrait coui-ner quelque chose sur un intrus dans la forêt et même indiquer la direction générale dans laquelle il se trouve, mais ne pourrait donner aucune information sur la nature, la taille et le nombre de l'ennemi potentiel (en général, vous pouvez décider que ces communications tiennent en un seul mot : « danger ! », « nourriture », « content », etc.).

Les gnomes des forêts sont également très doués pour protéger et entretenir la vie végétale dans leur environnement. Ils cueillent les noix, les fruits et autres produits des bois pour manger, ne consommant que rarement de la viande et uniquement après une cérémonie respectueuse envers l'esprit de l'animal tué par le chasseur gnome. Ils n'aiment pas utiliser des pièges, ne posant jamais de collets et ne creusant pas de fosses. Quand ils trouvent un dispositif de ce genre installé par un humain ou autre, les gnomes des forêts bricolent parfois les pièges afin qu'ils capturent (pour les collets) ou blessent (pour les fosses) le chasseur lorsque celui ci vient vérifier ses pièges. En général, il se voit infliger les mêmes résultats que son piège aurait eut sur les animaux.

À l'exception de la viande, les gnomes des forêts mangent leur nourriture crue, mais avec beaucoup de cérémonies et de politesses. Même une noisette ou une baie n'est mangée qu'après que l'esprit de l'arbre ou du buisson qui lui a donné vie ait été remercié correctement et en silence. Il est inutile de souligner que les repas des gnomes des forêts sont particulièrement longs et silencieux.

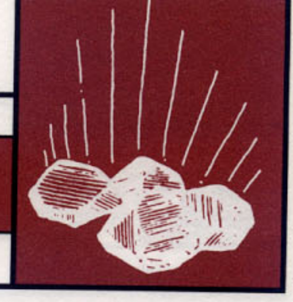
Ces petits êtres sont des ébénistes exceptionnels, bien plus doués que tout autre gnome pour travailler le bois. Ils peuvent également être de bons charpentiers, avec des compétences largement tournées vers la construction de structures imitant la nature. Une remise pourrait par exemple être construite pour ressembler à un bosquet de pins très serrés, rendant invisible le caractère artificiel du bâtiment.

Les prêtres ont parmi eux davantage d'importance que chez tous les autres gnomes. Baervan Ermiterrant est le dieu patron de la plupart de ces clercs, et leur a confié un certain nombre de tâches et de devoirs, la plupart d'entre eux concernant la protection et la préservation de la forêt et des créatures sauvages que l'on y trouve.

Les ennemis les plus haïs des gnomes des forêts sont les orques, suivis de près par les hommes-lézards et les troglodytes. Ces créatures seront sauvagement attaquées et prises en embuscade dès qu'elles seront aperçues. Malgré leur timidité, des gnomes des forêts ont des relations avec des elfes ou des petites-gens (mais se méfient des humains et des nains, qui, ils le savent, ont bien trop tendance à considérer les arbres comme du bois pour le feu). Parfois, avec un grand courage, l'un de ces tout petits gnomes quittera le domaine forestier pour aller voir le monde, mais il tentera généralement de rentrer après quelques années et ne sera jamais à l'aise dans un endroit sans arbres.

Les gnomes des forêts vivent généralement dans des villages plus petits que les autres, essentiellement du fait de leur nombre plus restreint. Un village de gnomes des forêts comprend moins de cent personnes, et les maisons familiales qui constituent ce « village » peuvent être espacées de dizaine voire de centaines de mètres. Ils se situent toujours dans un bois dense et sont quasiment invisibles pour ceux qui pourraient par hasard passer au milieu ; même un coureur des bois vétéran pourrait marcher le long de la rue principale d'un village de gnomes des forêts sans s'en rendre compte. Ceci est dû pour partie au fait que les gnomes n'aiment pas utiliser des sentiers, préférant se déplacer dans le sous-bois sans laisser de traces de leur passage. Leurs maisons ont de surcroît tendance à être cachées dans de grands troncs creux et parfois dans des terriers souterrains.

Mais, pour se loger, un gnome des forêts préfère être à la surface et protégé par un tronc d'arbre creux. Ces créatures préfèrent avoir des de-



meures avec de nombreux niveaux car, même pour de petits gnomes, la plupart des arbres creux ne représentent pas beaucoup d'espace au sol. Une maison de ce type sera donc un ensemble de pièces cylindriques, ne mesurant généralement pas plus de 1,20 m de haut, et reliées aux étages d'au-dessus et d'au dessous par des trappes et une échelle de corde ou, parfois, un escalier en vis taillé dans le bois. Chaque étage comprendra quelques fenêtres s'ouvrant vers l'extérieur, mais celles-ci seront si astucieusement camouflées par de l'écorce et des branches qu'elles seront quasiment invisibles.

Les pièces creusées dans le sol sont utilisées comme pièces communes, afin que toute la communauté puisse se réunir (ce qu'ils font à de nombreuses reprises chaque année pour telle ou telle célébration). Ces cavernes sont reliées par des tunnels et souvent assez grandes et étayées avec du bois. Les gnomes des forêts n'aiment pas creuser dans la pierre, et s'ils occupent une caverne bien située, ils n'attaquent jamais la roche pour modifier ou agrandir la pièce.

Un village de gnomes des forêts est organisé comme une grande famille, le plus vieux patriarche ou la plus vieille matriarche de la communauté étant généralement respecté comme chef vénérable. En ce qui concerne l'organisation de leur société, il y en a peu ; quand des gnomes des forêts agissent de façon concertée (par exemple pour défendre la forêt ou émigrer), c'est que le besoin de ce faire est évident pour tous.

Les gnomes des forêts sont parfois pris pour des lutins par les humains qui les entr'aperçoivent, mais les deux races n'ont aucun rapport. Les lutins préfèrent des environnements ruraux (des fermes et de petits villages d'humains ou de petites-gens), soit les lieux que les gnomes des forêts cherchent à éviter ; ils sont, malgré leur taille, physiquement plus proche des elfes et d'une nature hautement magique, alors que les gnomes des forêts se méfient de la magie et l'utilisent moins dans leur vie de tous les jours que toute autre race de gnomes. Les deux races sont en bons termes, mais leurs chemins se croisent rarement.

Table 1 : Scores de caractéristiques des gnomes des forêts

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	4	18
Dextérité	7	18
Constitution	8	18
Intelligence	4	18
Sagesse	5	18
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : -1 Intelligence, -1 Force ; +1 Dextérité, +1 Sagesse

Langues : Gnomique forestier, gnomique commun, elfique, sylvanien, mammifères des forêts.

Infravision : Non.

Capacités spéciales : Les gnomes des forêts ont diverses caractéristiques communes avec leurs cousins, et d'autres qui leurs sont propres :

Passage sans traces : Un gnome des forêts se déplacer dans n'importe quel type d'environnement forestier sans laisser de traces.

Résistance à la magie : Les gnomes des forêts obtiennent un bonus de +1 à leur jet de sauvegarde contre la magie par tranche complète de 3,5 points de Constitution.

Dissimulation dans les bois : Comme les petites-gens, les gnomes des forêts peuvent devenir quasiment invisibles dans un environnement boisé.

Bonus en combat : Du fait de leur taille et de leur rapidité, les gnomes des forêts bénéficient d'un bonus de -4 à leur classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures de taille humaine ou supérieure. Ils ont également un bonus de +1 sur leurs jets de toucher et de dégâts quand ils combattent des orques, des hommes-lézards ou des troglodytes ou toute créature qu'ils ont vus en train de saccager les bois (par exemple, un bûcheron abattant un arbre plein de nids d'oiseaux).

CHAPITRE

3 Culture Gnomique

Bientôt la douce lumière lunaire baignait de nouveau le cirque, le disque d'ombre ayant traversé le visage de la lune. Resplendissante dans la gloire du solstice d'été, l'orbe argentée illuminait les milliers de gnomes de lumière blanche et d'ombres.

Alors les brasiers s'éveillèrent par douzaines, s'élevant vers le ciel et découpant de petites silhouettes dansantes. Bientôt, la rude cadence des chants, accompagnée de la stridence des pipeaux et du rythme sourd des tambours, résonnait entre les immenses falaises.

Finalement, la lune revint dans son intégralité ; dans un monde abruptement séparé entre lumière et noirceur, le festival célébrant la renaissance de la lune commença.

Bien que largement isolés des autres cultures de leurs mondes, les gnomes s'étendent et prospèrent. Leurs travaux ne sont pas remarqués par l'humanité, leurs mines ne sont pas découvertes par les nains. Les gnomes des forêts, dans leurs bosquets denses et encombrés, sont invisibles même pour leurs voisins elfes.

Qui sont ces êtres si discrets ? Comment vivent-ils, et qu'est ce qui pousse certains d'entre eux à quitter le confort de leurs demeures pour se lancer sur la route de l'aventure et du danger ?

Ce chapitre comprend une étude sur certains aspects de la vie et de la culture gnome. Il aborde les caractéristiques communes à tous les gnomes, le chapitre précédent ayant traité des différences entre les diverses races. Si des exceptions existent, elles sont notées dans la limite du possible.

Les festivals

Tous les gnomes aiment les festivals. Ces célébrations comprennent en général beaucoup de musique, des danses, une fête, des conteurs, des spectacles de magie illusoire, des beuveries et des concours physiques et intellectuels. Si la date des festivals varie selon les races, une communauté donnée se réunira généralement pour au moins 12 ou 15 festivals par an.

Il y a de nombreuses occasions, y compris fêter les moissons, des événements saisonniers comme solstices et équinoxes, et des commémorations (anniversaires, célèbres victoires ou découvertes et même phénomènes météorologiques). Certains gnomes des rochers commémorent la date d'un terrible cyclone qui dévasta leur territoire, une éruption volcanique ou même un blizzard notable, s'emparant de n'importe quel prétexte pour faire une fête. Cette habitude varie selon les races, les svirfnebelins n'ayant pas de calendrier et les bricoleurs oubliant souvent en quelle année ils sont, mais les gnomes de tous types semblent avoir un sens collectif de la nécessité de se rassembler. Quand le moment est venu, ils se réunissent.

Les festivals réellement majeurs sont néanmoins souvent espacés de plusieurs années. Celui qui commémore l'éclipse totale de la lune n'a lieu environ qu'une fois par siècle. Pour les gnomes des rochers et des forêts, c'est l'occasion la plus importante de toute, qui doit entraîner le plus grand festival. Les svirfnebelins organisent des festivités comparables pour le couronnement d'un nouveau roi ou d'une nouvelle reine, et les bricoleurs fêtent la conception et l'achèvement réussis d'une invention, ce qui est vraiment rare. De même, l'anniversaire le plus important d'un gnome est pour la plupart des races son centenaire.

Un autre signe particulier des sauteries gnomes est qu'elles durent longtemps ; plus l'occasion est notable, plus la célébration sera longue. Même les petits festivals durent deux jours, le premier jour étant consacré à la préparation (répétition des numéros, préparation des diverses nourritures). Le deuxième jour, dès l'aube, sera probablement une série de chansons et de numéros, avec de nombreuses opportunités pour boire et manger. Les bières et les vins, ainsi que la musique et la gaieté, coulent à flot jusqu'au crépuscule et durant la nuit.

Les festivals majeurs durent de nombreux jours ou plusieurs semaines, les plus importants d'entre eux prenant un mois ou davantage. Mais quelle que soit la durée des festivités, les gnomes sont généralement tout à fait en mesure de reprendre le travail à la fin de la fête. Pour les fêtes



les plus longues il s'agit d'une véritable chance, car un mois de festivités déchaînées peuvent facilement épuiser les réserves de nourriture d'un village !

Les Foyers

Les gnomes sont fascinés par les flammes, et la lumière qu'elles apportent dans les ténèbres dans lesquelles ils se trouveraient sans elles. Une comptine gnome bien connue relate l'histoire de Verpouliche Pètepépin, un héros gnome traditionnel :

Maître illusionniste et voleur, Verpouliche s'introduisit dans la demeure des dieux et les regarda travailler à leurs forges. Intrigué par les jets d'étincelles tombant des grands marteaux, il remplaça une véritable étincelle par une brillance illusoire et vola la flamme. Quand les dieux réalisèrent qu'ils avaient été trompés, Pètepépin était revenu sur terre. Il nourrit alors la flamme et elle devint la mère du feu. Avec leur générosité habituelle, les gnomes partagèrent ce miracle avec le reste du monde.

Chaque gnome réserve une place dans sa maison pour un petit feu, et lorsqu'il est d'humeur pensive aura tendance à s'asseoir devant les flammes pour méditer.

Mariage et Famille

Les mariages ne sont pas des événements majeurs au sein d'une communauté. Il s'agit de cérémonies privées auxquelles n'assistent que les proches parents du jeune couple, et même ces invités partent bien vite pour laisser une chance aux nouveaux mariés de se connaître de façon intime.

Les mariés sont généralement amis depuis l'enfance, et se sont unis de par leur volonté commune. La mariage a généralement lieu durant la décennie qui suit la majorité dans la culture des gnomes concernés, même si les gnomes qui choisissent de ne pas se marier ne sont pas ostracisés ni même considérés comme des originaux. Les gnomes se marient pour être ensembles autant que pour procréer, et un couple demeure souvent heureux et marié jusqu'à ce que l'un d'entre eux meurt. Les remariages sont rares, mais peuvent se produire ; les divorces n'existent pas.

Les couples gnomes ont rarement la progéniture nombreuse commune chez les petites-gens et les humains. Une famille nombreuse compte trois enfants, et seuls les grands clans auront cinq ou six petits dans leur garenne à un moment donné. Même adultes, les gnomes gardent de profonds liens d'amitié avec leurs frères, sœurs et parents. Il est par exemple courant que des frères et sœurs s'associent pour faire des affaires.

À vue de Nez

Un imposant tarin est un symbole de prestige important parmi tous les gnomes. Les parents montrent avec fierté la taille du nez de leurs enfants et font des prévisions débordantes d'optimisme quant à sa croissance future. Si les applications pratiques d'un appendice nasal de taille conséquente sont limitées, les gnomes se livrent souvent à des compétitions de taille du nez, avec d'important paris, entre membres de clans rivaux. Les svirfnebelins en font même l'une des principales épreuves lorsqu'ils déterminent qui sera le nouveau roi ou la nouvelle reine !

Boisson et Nourriture

Les gnomes aiment boire et faire la fête, mais leur choix de boissons et de nourritures est bien moins varié que ceux des petites-gens et même que ceux de la plupart des communautés humaines. Par exemple, aucun gnome n'utilise de levain pour cuire ou faire lever le pain. Ils n'ont pas de vaches et ne font pas de lait ou de beurre. Le sucre est absent de leur alimentation, et ils préfèrent éviter les douceurs même quand ils voyagent à un endroit où des gâteaux et des sucreries sont disponibles. Les épices et les sauces sont rares dans la cuisine gnomique.

Mais les quelques nourritures que cuisinent les gnomes sont bien préparées. Ils sont excellents pour préparer le gibier et utilisent les produits naturels de leur environnement pour faire des salades et des plats chauds. Tous les gnomes aiment le sel, même si ce sont les gnomes des profon-



deurs qui sont les plus extrémistes à ce propos. Ils cuisent la viande jusqu'à ce qu'elle soit presque transformée en semelle — et cette tendance, si l'on y ajoute une utilisation généreuse de sel, permet de conserver la nourriture très longtemps sans qu'elle se gâte.

Les gnomes sont compétents en distillation, même si leurs productions ne sont pas vraiment attirantes pour les humains et autres demi-humains. Des hydromels et des bières au goût très fort sont courants ; dans les endroits où des fruits peuvent être facilement cueillis (les pommes et les cerises sont recherchées), les gnomes font des eaux de vie correctes mais un peu raides.

Pierres Précieuses

Bien plus qu'un moyen de s'enrichir, les pierres précieuses sont vénérées à un point difficile à comprendre pour un non-gnome. Chaque gnome a toujours sur sa personne une petite gemme, la caressant ou la palpant souvent lorsqu'il est pensif ou troublé. Chaque village gnomique aura



quelques pierres splendides appartenant à toute la communauté, chacune étant l'objet d'une légende ; et les gemmes enchantées sont les objets magiques préférés des magiciens gnomes.

Artisanat

L'activité la plus artistique d'un artisan gnome (à l'exception des bricoleurs) est la taille et le montage d'une pierre précieuse. Ce petit peuple est doué pour la joaillerie dans son ensemble, y compris la fonte et la finition de métaux précieux. Si chaque race a une affinité particulière pour une certaine pierre (le diamant, le rubis et l'émeraude pour respectivement les gnomes des rochers, des profondeurs et des forêts, et le charbon pour les bricoleurs), leurs lapidaires sont capable de travailler n'importe quel type de pierre.

Cet artisanat va plus loin que la simple compétence brute. Les joailliers gnomes sont capables d'être très créatifs, et ont développé les couronnes, les sceptres et les sculptures décoratives les plus élégants connues par les demi-humains. La sculpture sur pierre est une autre compétence dans laquelle excellent les gnomes — et dans les cavernes où ils demeurent depuis des siècles des sculptures complexes se succèdent sur les murs et les plafonds, renforçant la beauté naturelle du roc.

Leur affinité spéciale envers le minéral fait des gnomes des terrassiers, mineurs et tunneliers exceptionnels. Les gnomes qui cherchent du travail au sein d'autres cultures peuvent devenir joailliers s'ils sont suffisamment doués, mais il est bien plus probable qu'ils trouvent un poste dans les mines humaines. Même les nains admettent, quoiqu'avec réticence, que les gnomes sont presque aussi bons pour creuser qu'eux-mêmes. Cela est particulièrement injuste — en fait, les gnomes, et notamment les gnomes des rochers, sont tout aussi bons que les nains dans cette profession.

Si l'on excepte le travail de la pierre, les gnomes sont quelque peu limités dans le travail de matières premières pour en faire des produits utiles. De façon générale, les gnomes ont du mal à fabriquer les matières brutes mais s'en servent avec facilité. Par exemple, ils ne tissent pas, et



tous leurs vêtements sont faits de cuir ou de matériaux troqués avec d'autres peuples. Mais, avec les tissus nécessaires, un tailleur gnome peut créer n'importe quel vêtement, souvent avec des coutures solides et complexes et un soin porté au détail qui est typique des artisans gnomes.

La charpenterie est une autre compétence qui illustre le penchant des gnomes à réaliser un travail élaboré. Si les nains débitent du bois pour étayer un puits de mine ou éventuellement faire des tables, des lits et des chaises grossières destinées à leur utilisation personnelle, les gnomes ont un besoin de décorer chaque centimètre carré qui est bien plus qu'utilitaire. Les mineurs gnomes utilisent ainsi souvent leurs pauses pour graver de petites sculptures dans les poutres de soutènement (en prenant soin de ne pas les affaiblir !), organisant souvent des compétitions amicales entre les différentes équipes. Les meubles gnomes sont des merveilles d'ébénisterie fine, avec de nombreux détails baroques.

Commerce

Le commerce des gnomes, qu'ils soient à la surface ou sous la terre, repose bien sûr sur la joaillerie. Le besoin de créer est si fort (chez les bricoleurs, il est même irrésistible) que les gnomes échangent régulièrement des bijoux finis contre des gemmes brutes, et les acheteurs de gemmes gnomes couvrent parfois de grandes distances.

Mais les pierres précieuses ne sont pas les seules choses que recherchent les gnomes. Le sel est nécessaire dans leur alimentation, et s'il n'existe pas de source naturelle à proximité, les marchands gnomes iront très loin pour en acheter. Les armes, les tissus et l'acier non forgé ne sont généralement pas fabriqués par les gnomes mais nécessaires à leurs communautés. Les délicatesses, comme la viande tendre, la farine noire et les alcools subtils, sont parfois recherchées.

Ce peuple n'étant pas porté (ni apte) au transport en masse, ceux qui veulent leur vendre d'importantes quantités de marchandises doivent généralement assurer la livraison. Les marchands humains et demi-humains le savent bien, et de nombreux marchands humains ou petites-gens sont devenus riches simplement en amenant des quantités importantes de textile ou d'acier dans des villages gnomes. Souvent, le marchand vend le chariot et le poney en même temps, n'ayant pas besoin de beaucoup de force pour ramener une fortune en pierres finement taillées.

Tabous

« Vous avez entendu parler de Kasselwort Bidelstoumpf ? Il a ramené de cette fine noire de nains au festival des glands, et après qu'il l'ait bue, ça lui est tout de suite monté à la tête !

» Il a commencé à insulter son vieux grand-père, Touillefonte Bidelstoumpf, qui a voulu le corriger pour son mauvais comportement. Kasselwort pariait à tous les concours, et montrait ses petites sanguines comme si c'étaient des rubis !

» C'est alors qu'il s'est bagarré avec Nuquelrite Schtoumisse ; il a dit à ce pauvre vieux Nuque qu'il était un éternueur à petit nez, et bien sûr le pauvre gars ne pouvait pas lui pardonner ça (nous savons tous que le nez de Schtoumisse n'est pas parfait, mais Kass n'avait pas le droit de se moquer !)

» Mais c'est pas le pire ! Finalement, quand ils en sont arrivés au concours de mangeurs de noisettes, Kass a parié sur Barbegrise Frigueulite, mais le brave vieux s'est étranglé sur une écorce et a dû abandonner le concours. Et quand il a fallu payer, croyez-moi si vous voulez, mais Kasselwort n'a pas voulu !

» Il va en couler de l'eau sous les ponts avant qu'il puisse ramener son nez dans ce village ! »

— Lillyllotte Cligneloge, matriarche gnome et commère

Les gnomes aiment s'amuser, et pour eux la liberté individuelle est quelque chose d'important. Mais le pendant de cette liberté est le respect des droits des autres, et ceux qui piétinent ces droits ont commis un grave affront envers les usages gnomes. L'importance de la responsabilité individuelle est le point le plus important pour comprendre la société gnome.

Quelques unes des pires infractions que puisse commettre un gnome contre ces coutumes concernent son travail. Il est néanmoins rare



qu'un gnome veuille échapper à un devoir ou ne se donne pas autant qu'il le peut dans son travail. Les quelques gnomes qui refusent de travailler sont généralement, après qu'on leur ait donné de nombreuses chances de se reprendre en main, exclus de la communauté. Ils ne survivent généralement pas très longtemps tout seuls. Il est un peu plus courant que des comportements offensants aient lieu lors de réunions, généralement suite à l'ingestion d'alcool. Quasiment tous les gnomes aiment boire, et l'hydromel et les bières coulent à flot dans les festivals et les réunions de clan. Dans la plupart des cas, les gnomes deviennent assez gais et détendus lorsqu'ils boivent, chantant, riant et blaguant ; le vin triste ou agressif n'est pas courant dans les sociétés gnomes.

Mais les liqueurs fortes ne sont pas habituelles parmi les gnomes : leurs hydromels et les vins de fruits, s'ils ont un goût agressif pour des humains, n'ont pas la puissance de la fine ou du whisky (à l'exception de la bière de poisson svirfnebelines et du gogogne). Quand un gnome trouve quelque chose de plus fort, il peut y avoir des problèmes. Dans ce cas, l'ivrogne fait l'objet de critiques sévères de la part du restant de la communauté — et c'est généralement au moment où il fait face à la pire gueule de bois de sa vie. Une expérience de ce genre est suffisante pour le rendre sobre à vie.

Les concours qui font partie de tout festival gnome sont aussi une source de fierté pour ces petits demi-humains, et la rectitude des participants leur semble largement aller de soi. Les paris sont communs, mais personne n'est censé parier plus qu'il ne peut perdre. Refuser de payer est un énorme affront à la face du sens gnome du bien et du mal. De même, un individu qui trompe des clients gnomes en substituant des biens de qualité inférieure à ceux promis sera mis sur liste noire ; aucun gnome ne refera jamais des affaires avec un tel individu.

Enfin, si des insultes amicales sont fréquemment échangées entre gnomes, il ne faut jamais critiquer la petitesse d'un nez. Les gnomes qui ont le malheur d'avoir un petit nez (qui ne devance leur visage que de trois ou quatre pouces) souffrent intérieurement. C'est de la cruauté gratuite que de ridiculiser ceux qui ne sont pas gâtés par la nature.

Émotions

Les gnomes sont des créatures émotives, portées au rire et à la joie, aux pleurs et au chagrin, aux démonstrations voyantes et affectueuses. Ceci s'applique au travail comme aux loisirs. Malgré leur ressemblance physique avec les nains, un groupe de mineurs gnomes peut facilement être reconnu, non seulement par sa taille moyenne inférieure mais aussi par les chants et les rires qui les accompagnent dans leur travail.

Quand le chagrin entre dans leur vie, par exemple à la mort d'un ami ou d'un parent, les gnomes pleurent ouvertement et bruyamment. Les désastres naturels ou les actes nuisibles d'un ennemi provoquent également cris et lamentations, et un observateur pourrait penser que tout le village vient d'être frappé d'une malédiction atroce. Mais ces humeurs passent vite (peut-être parce qu'elles sont aussi extériorisées) et de nombreuses fêtes tapageuses ont commencé en veillées funéraire.

À l'opposé complet des nains (et des elfes d'ailleurs), les gnomes sont très ouverts d'ans l'expression de leur affection ou de leur amour. Les étreintes sont fréquentes lorsque des amis, des époux ou des connaissances se rencontrent. Les parents maternent leurs enfants, qui acceptent cette affection sans égoïsme. Si les relations sexuelles restent discrètes, les époux n'hésitent pas à manifester publiquement et sans ambages leur affection et leur amour.

Humour

Les gnomes sont célèbres voire redoutés pour leur humour sardonique. Ils aiment les mauvais tours, et plus ils sont complexes, meilleurs ils sont. Les choses peuvent devenir particulièrement déconcertantes quand un gnome décide d'exprimer son amitié ou son affection pour quelqu'un en en faisant une cible pour une série de tours. En général, il est considéré de mauvais



goût de préparer une blague qui blesse physiquement ; l'art est de surprendre la victime et de la rendre ridicule.

D'une certaine façon, les mauvais tours ont le même rôle que la violence dans les cultures humaines, et la remplacent ; deux gnomes en complet désaccord lanceront probablement une vendetta de pièges afin de prouver qu'ils sont les plus malins, plutôt que de se battre. S'inspirant de l'exemple de Garl Brilledor lui-même, les gnomes adoptent les mêmes techniques sur le plan militaire : il est plus courageux de rendre un ennemi ridicule aux yeux de ses alliés et de ses troupes que de le tuer.

Alliés animaux

Une garenne de gnomes est généralement gardée par plusieurs mammifères attentifs. Dans le cas des gnomes des forêts et des gnomes des rochers, il s'agira d'animaux forestiers ou fouisseurs. Parmi les compagnons les plus appréciés, on trouve les blaireaux, les carcajous et les belettes, normaux ou géants. Les svirfnebelins se lient parfois avec des taupes, des musaraignes, des chauve-souris et des rats géants. En retour des bons traitements prodigués par les gnomes, ces créatures s'installent souvent près des résidences gnomiques.

Ces créatures ne sont pas domestiquées au sens humain : ce sont des alliés et non des animaux familiers. Mais ils rendent des services utiles comme sentinelles, rapportant rapidement la présence d'étrangers dans la région ; et si la communauté est attaquée, ses gardes animaux la défendront toujours sauvagement. De nombreux villages racontent des histoires de petits tombés dans l'eau pour être secourus par une belette géante, ou de jeunes alpinistes ayant eut des problèmes sur les pentes abruptes et caillouteuses courantes près des habitations gnomes et ramenés à la sécurité sur le dos solide d'un blaireau.

Guerre

« Y sont sortis des rochers et de dedans le sol, à attaquer et à tuer partout, avec leurs flèches et leur magie ! Qu'on n'a pas vu où qu'y z'étaient ni où qu'y z'al-



laient, mais quand y sont partis tous mes copains y étaient morts.

» On avait des gobelins qu'y étaient censés surveiller ce côté-là, mais y se sont barrés ! Je veux dire, les veinards y se sont barrés. Y'en a plein qu'y sont morts aussi. Les nomes, y z'ont salement amoché les gob' ; y les aimaient pas beaucoup, que moi j'dis. Les gob' ils allaient tourner pour leur faire devant, mais les nomes y venaient beaucoup trop vite. Y les ont pas laissé faire une ligne ou tirer. Mais euh, bon, qu'est k'-tu veux d'autre des gob' ?

» J'ai pensé alors que nous les ogres on allait leur marcher dessus, les écraser vachement plats. Mais y combattaient pas normal, y sortaient pas pour qu'on leur marche dessus ! Y se planquaient partout et y nous tiraient dessus avec leurs fichues flèches, à crever les yeux et à faire plein de choses dégoûtantes. On leur a couru dessus mais y se sont planqués ; on savait pas où y z'étaient, y sont ressortis derrière nous et y nous on bien eu comme ça aussi.

» Nan, chef, que tu peux me dire d'y aller mais que j'irais pas — que je vais pas combattre des nomes encore une fois ! ».

— Témoignage de Barkan Delsuutor, ogre vétéran et commandant de brigade.

Comme les petites-gens, les gnomes sont difficiles à énerver et n'aiment pas faire la guerre. Mais, tout comme eux, ils peuvent devenir des guerriers tenaces et courageux quand on les pousse au combat.

Du fait de leur petite taille, les gnomes essaient d'éviter les situations où ils se trouvent en terrain découvert pour recevoir le choc frontal d'attaquants beaucoup plus grands. Ils préfèrent combattre en terrain difficile, abrités par des rochers et des arbres, où leur taille peut être un avantage. En combat souterrain et s'ils ont le temps de se préparer, les gnomes préfèrent creuser de nombreux tunnels bas de plafond pour être mobiles en attaque et en retraite.

Ils ne sont pas aussi doués avec les armes à distance que les petites-gens, mais des troupes gnomes peuvent malgré tout lancer un furieux barrage de flèches et de pierres de fronde en cas de besoin. En fusillade indisciplinée, ils continuent à arroser leurs ennemis de ces attaques douloureuses tant qu'ils le peuvent. Ils utilisent de solides arcs courts ou des arbalètes réduites mais robustes.

Si beaucoup utilisent des lances, ils préfèrent en faire des armes de contact plutôt que de jet. Les gnomes sont bons (et très courageux) pour disposer ces lances afin de contrer la charge d'attaquants bien plus grands. Ils utiliseront aussi leur rapidité pour monter des embuscades, et quand une force de gnomes peut se mélanger avec une unité d'un ennemi plus grand, leur petite taille leur permet de faire d'importants dégâts. Une tactique très appréciée, utilisable uniquement quand les gnomes ont la surprise de leur côté (par exemple, après un sort d'*invisibilité de masse*) est de s'élancer avec intrépidité entre les cavaliers ennemis et d'utiliser des dagues tranchantes pour couper les sangles des selles. Une telle tactique, lorsqu'elle réussit, permet de bien rééquilibrer les chances dans une bataille.

Quand ils vont au combat, la plupart des gnomes emportent une arme à distance, un marteau, une lance ou une épée courte, ainsi qu'une dague comme dernière défense.

Les gnomes sont également doués pour utiliser la tromperie, la diversion, le camouflage et le déguisement comme tactiques. Leurs talents naturels en matière de magie illusoire aident beaucoup ; des illusionnistes gnomes créent fréquemment l'illusion de troupes dans des zones peu importantes, tandis que d'autres dissimulent les véritables troupes. L'apparition soudain des forces gnomiques, souvent en plein milieu du dispositif ennemi, peut être suffisante pour provoquer la confusion même chez des armées de vétérans.

Ils sont également talentueux dans l'utilisation de ces sorts pour dissimuler la véritable nature du champ de bataille, soit pour créer l'apparence d'obstacles là où il n'y en a pas soit pour dissimuler la présence de dangers comme des ravins, des bosquets, des marais ou des ruisseaux. De nombreuses charges assourdissantes ont été brisées quand les attaquants découvrirent que ce qui



semblait être un sol uni était en fait coupé par un fossé de six mètres au fond recouvert de pieux.

D'autres utilisations de la magie d'illusions ont repoussé les limites flexibles de l'imagination militaire. Au cours d'une bataille célèbre, des illusionnistes gnomes dissimulèrent le soleil et le remplacèrent par un faux, et les renforts ennemis marchèrent huit kilomètres vers l'est au lieu d'aller à l'ouest ! Ils ont utilisé des images de dragons, de géants ou de tyrannœils et autres horreurs pour détourner l'attention de l'ennemi et l'empêcher de deviner la véritable nature de leur adversaire.

Un autre avantage des gnomes sur le champ de bataille est l'absence de l'orgueil qui provoque souvent la chute de commandants humains ou nains. Les gnomes n'hésitent pas à abandonner une cause complètement perdue ; quand les choses vont mal, les gnomes s'enfuient, préférant cette tactique pragmatique à une résistance perdue d'avance. Les gnomes en retraite se dispersent rapidement et, si possible, disparaissent dans des trous ou dans les sous-bois. Même si les adversaires victorieux lancent une poursuite, il est peu probable qu'ils prennent beaucoup de survivants gnomes. Bien sûr, cette dispersion signifie qu'il est plus long de rassembler les troupes pour combattre de nouveau, mais c'est là un inconvénient que n'importe quel commandant gnome acceptera plutôt que de voir ses unités anéanties.

Magie

La principale magie des gnomes est bien sûr l'art de l'illusion. Il s'agit de bien plus que l'application pratique des arcanes ; dans la société gnome, les illusions affectent chaque aspect de la vie, de l'art aux histoires d'amour, des célébrations à la guerre. Un amoureux pourra par exemple séduire sa belle avec un message porté par un *vent de murmures*. Pour les gnomes, les illusions sont une façon de vivre, pas juste un moyen de rendre la vie plus facile.

Les illusions sont sans cesse utilisées pour jouer des tours pendables ; bien sûr, les gnomes sont plus doués que les autres créatures pour reconnaître les illusions, et les blagues dirigées contre eux doivent être subtilement préparées et stratégiquement planifiées pour réussir. *Invisibilité, calligraphie illusoire* et *forme ectoplasmique* sont très appréciées à cet égard.

La magie illusoire est souvent utilisée pour compléter les meilleurs efforts des artisans gnomes. Une belle pierre pourra par exemple être rehaussée par une pluie de lumière provoquée par une *force fantasmatique* ou même un *motif hypnotique* afin de créer une œuvre d'art extraordinaire.

De façon plus pratique, la magie d'illusions est souvent utilisée pour cacher l'emplacement ou la nature d'une communauté gnome. Si ces moyens magiques peuvent être utiles pour les protéger contre la plupart des intrus, les émanations de puissance magique servent plutôt de moyen de se repérer pour ceux qui utilisent des sorts comme *détection de la magie*. Ce type d'ennemi est, avec raison, considéré comme étant le plus dangereux.

Mais sur le champ de bataille, comme lors de tout affrontement de puissance et d'ingéniosité, les gnomes sortiront tout leur attirail. Les *terrains hallucinatoires*, les diverses applications d'*invisibilité* et des *murs illusoires* dissimuleront la véritable nature du champ de bataille, tandis que des sorts comme *force fantasmatique, peur, assassin fantasmatique* et *monstres d'ombres* seront utilisés directement contre les troupes ennemies.

Vagabondages

Contrairement aux petites-gens, les gnomes ont en eux des désirs de voyage. Leur curiosité naturelle les pousse à se demander sans cesse ce que cache l'horizon, et ce qu'il y a de l'autre côté de la mer… et même ce qu'il y a dans le trou noir à flanc de montagne.

Une raison majeure expliquant les vagabondages des gnomes est le désir de trouver la gemme parfaite. Des légendes parlant de veines interminables de rubis, ou de gisements de diamants et d'émeraudes, lanceront souvent une bande entière de gnomes dans une quête longue et dangereuse. Qu'ils aient ou non des preuves que cette découverte existe bien, ils y croiront de tout leur cœur et ces gnomes déterminés jusqu'à l'irrationnel ne se laisseront jamais détourner de la recherche de leur ultime trésor.



Malgré leur nature discrète et le soin avec lequel ils camouflent la localisation exacte de leurs villages, les gnomes sont tout à fait disposés à celier d'amitié avec des visiteurs qui ont prouvé qu'ils en étaient dignes. De nombreux enfants gnomes aux yeux écarquillés ont écouté un chevalier humain parler de grands châteaux ou un marchand décrire les merveilles d'un marché dans une grande ville. Les gnomes grandissent souvent avec le désir de voir ces endroits lointains, et personne ne trouve étrange que, une fois adulte, ils fassent leur baluchon et prennent la route.

Un autre aspect de cette honnête amitié est la loyauté indéracinable envers ceux que les gnomes considèrent comme des amis. La nouvelle que l'un de ses amis a des problèmes est exactement une bonne raison pour un gnome de prendre la route de l'aventure.

Enfin, les gnomes gardent un œil attentif sur leur environnement et connaissent les environs de leurs villages. S'ils remarquent des changements (par exemple, un village surgissant au bord de ce qui était une rivière sauvage), ils seront irrésistiblement poussés à aller voir ce qui se passe.



CHAPITRE 4

Profils de Personnages Gnomes

Les profils présentés dans ce chapitre permettent aux joueurs de construire leurs personnages avec davantage de détails et de précision qu'en déterminant simplement la race et la classe. Les profils gnomes vous présentent une sélection de PJ et de PNJ, tous conçus pour des classes ou des combinaisons de classes précises. Chaque profil a ses forces et ses faiblesses propres, et est conçu pour illustrer un aspect important de la vie des gnomes.

Les profils sont complètement optionnels ; aucun gnome n'a l'obligation d'en utiliser un. Ils peuvent être ajoutés à des personnages existant déjà dans une campagne, tant que le passé du personnage est cohérent avec le profil. Une fois que le personnage a reçu un profil, il le conserve à vie.

Ces profils sont spécialement conçus pour des gnomes et ne devraient pas être utilisés par des personnages d'une autre race. Les personnages gnomes qui ne souhaitent pas choisir un profil dans ce livre peuvent consulter un autre guide concernant leur classe de personnage : *le Manuel Complet du Guerrier*, *le Manuel Complet du Voleur*, *le Manuel Complet du Prêtre*, *le Manuel Complet du Magicien* et *le Manuel Complet du Barde* comprennent tous des profils intéressants pour les gnomes de la classe appropriée.

Les gnomes peuvent monter jusqu'au neuvième niveau de clerc, au onzième niveau de guerrier, au treizième niveau de voleur et au quinzième niveau d'illusionniste ; les autres classes ne leurs sont pas ouvertes. Des gnomes exceptionnellement talentueux (ceux qui ont un score exceptionnel dans leur caractéristique principale) peuvent dépasser ces limites d'un maximum de quatre niveaux. Les combinaisons multi-classes sont également permises entre deux classes parmi celles disponibles aux gnomes, voleur/illusionniste étant la plus courante. Les prêtres ne sont pas très courants parmi les gnomes : les svirfnebelins en ont le plus, les bricoleurs pas du tout ; en conséquence, les combinaisons multiclasses comprenant la classe de clerc sont les plus rares chez les gnomes, et aucun profil n'existe pour cette catégorie.

Les joueurs et MD peuvent coopérer pour créer de nouveaux profils, tant qu'une étroite attention est accordée à l'équilibre des avantages et désavantages sur le modèle de ceux qui sont décrits dans ces pages.

Structure des Profils

Chaque profil commence par une description générale du type de personnage, et comprend les minimums en matière de caractéristiques et d'antécédents pour pouvoir choisir le profil. Les informations supplémentaires sur les profils sont divisées comme suit :

Rôle : Les fonctions précises du personnage dans la société gnomique.

Talents secondaires : Dans les campagnes utilisant la règle sur les talents secondaires décrite dans AD&D 2ème Édition, il est possible d'exiger qu'un personnage prenne un talent secondaire précis.

Compétences martiales : Le personnage doit prendre les compétences notées. A moins que cela ne soit spécifié, ces compétences obligatoires n'augmentent pas le nombre d'unités de compétence pour le personnage.

Compétences diverses en bonus : Un personnage gnome utilisant ce profil obtient gratuitement ces compétences ; il n'est pas nécessaire de dépenser une unité pour les avoir.

Compétences diverses recommandées : Ces compétences ne sont pas obligatoires, mais sont cohérentes avec le profil. Des unités de compétence pacifique doivent être dépensées normalement pour les maîtriser.

Orientation des talents de voleur (voleur, voleur/illusionniste et voleur/guerrier uniquement ; il n'y a pas de profils de voleur/clerc) : Les règles d'AD&D 2ème Édition donnent une flexibilité bien supérieure au voleur dans le choix de ses talents. Les personnages voulant devenir traqueur ou petit rat (voir plus loin) choisissent généralement des talents de furtivité comme « mouvement silencieux » ou « se cacher dans l'ombre ». Un voleur gnome devant survivre dans la rue se focalisera plutôt sur « vol à la tire » et « crocheter les serrures ». Chaque profil concerné comprend



des suggestions quant aux choix des talents pour ce type de personnage. Elles ne sont pas obligatoires, et n'accordent aucun bonus ni aucune pénalité particulière.

Équipement : Les besoins particuliers du personnage en équipement sont donnés ici.

Avantages spéciaux : Il s'agit de ce qu'un personnage peut faire, ou peut-être des protections qu'il obtient, du fait de son profil.

Désavantages spéciaux : Il s'agit des obligations et limitations que le profil impose au personnage.

Profils de Guerrier

Gnome de choc

Ce gnome costaud a une approche franche et massive des combats. Armé jusqu'aux dents et en armure jusqu'au nez, il est sans cesse équipé, prêt à prendre n'importe quel attaquant menaçant sa demeure ou ses alliés. En un sens, c'est l'équivalent gnome du chevalier, mélangé avec un caractère têtu et une ténacité rappelant les plus déterminés des héros nains.

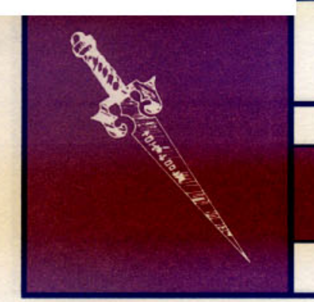
Un gnome de choc consacre sa vie aux arts de la guerre, de la lutte dans son enfance jusqu'à la maîtrise de diverses armes à l'âge adulte. Souvent, il reçoit l'enseignement de guerriers d'autres races (notamment des humains et des nains) en plus du tutorat d'un maître gnome.

Le gnome de choc doit avoir une Force d'au moins 16.

Rôle : Il s'agit du personnage qui sort de la foule des gnomes pour faire face à un ogre brutal. Le gnome de choc excelle en guerre défensive : si sa garenne est envahie par l'ennemi, il tiendra un couloir et retiendra l'attaquant jusqu'à ce que tout le monde ait pu s'enfuir. C'est uniquement après qu'ils aient fuit que le courageux défenseur pensera peut être à sa propre sécurité.

Le gnome de choc traditionnel est un personnage épique dans les récits de bataille gnome. La légende de Maddo Radicelle est classique : Mad-





do est censée avoir retenu une armée entière d'ogre une journée entière, se tenant à l'ouverture d'une caverne entre deux arbres, là où un seul ennemi à la fois pouvait l'atteindre. Derrière elle se trouvait menacée sa ville d'un millier de gnomes ; et durant cette journée les petits et les infirmes (ainsi que la majeure partie du trésor) furent évacués par d'étroits tunnels dans les profondeurs de la terre.

Ce n'est qu'après avoir tué des douzaines de ces brutes que Maddo finit par tomber devant la puissance supérieure de l'attaquant. Les ogres se ruèrent alors dans les tunnels, mais rencontrèrent un astucieux réseau d'embuscades et de pièges illusoires, des défenses qui avaient pu être érigées grâce au temps gagné par l'héroïque sacrifice de la gnomesse de choc. Finalement, l'attaque échoua, la ville fut sauvée, et l'héroïne acquit un statut légendaire au sein de son peuple. Il est intéressant de noter que quasiment toutes les villes gnomes affirment être la cité pour laquelle Maddo Radicelle a donné sa vie, et montrent souvent aux visiteurs l'endroit où elle livra son dernier combat !

Talents secondaires : Les talents secondaires d'Armurier et de Forgeron sont utiles pour un gnome de choc.

Compétences martiales : Un gnome de choc doit manier l'épée courte et soit le marteau soit la hache.

Compétences diverses en bonus : Néant.

Compétences diverses recommandées : Un gnome de choc devrait s'intéresser aux compétences Armurier, Forge d'Armes, Endurance et Ferronnerie.

Équipement : Un gnome de choc dispose en général d'au moins deux armes de contact, un bouclier, une armure de métal et une arme à distance (généralement arbalète ou fronde).

Avantages spéciaux : Du fait de leur petite taille et de leur détermination, tous les gnomes de choc obtiennent des bonus à leur classe d'armure quand ils peuvent combattre dans une position ou un ou deux flancs peuvent être protégés par des objets résistants comme des arbres, des murs ou des piliers de soutènement. Si un gnome dispose d'un tel objet à moins de 1 m d'un de ses flancs, il reçoit un -1 à sa CA ; si les deux flancs sont protégés, le bonus est de -2. Le gnome fait 60 cm de large pour déterminer si ses deux flancs sont couverts ; autrement dit, un gnome de choc peut obtenir le double bonus s'il se trouve entre des murs qui ne sont pas écartés de plus de 2,60 m. Ce bonus est cumulatif avec tous les bonus de taille et de Dextérité.

Du fait de leur acharnement en matière d'entraînement martial, les gnomes de choc obtiennent leurs unités de compétence martiale au rythme d'une tous les deux niveaux (la première unité supplémentaire étant disponible au 3ème niveau).

Désavantages spéciaux : Durant un combat qu'il est possible de gagner, mais durant lequel ses compagnons ou le sens commun poussent le gnome de choc à faire retraite, celui-ci doit faire un jet sous la Sagesse. Il est possible de recommencer le jet chaque round, mais le gnome de choc refusera de reculer tant qu'il n'aura pas raté ce jet.

Tranche-gobelin

Ces gnomes sont considérés comme étant excentrique, si ce n'est pas fou, par le restant de leur race : les tranche-gobelins semblent aimer le combat et vont jusqu'à rechercher l'ennemi avec pour intention de l'exterminer. Les deux ennemis les plus courants d'un tranche-gobelin sont bien sûr les gobelins et les kobolds.

Souvent, un tranche-gobelin est motivé par des événements passés terribles ou tragiques, un tort qui ne peut être redressé mais qu'il lui faut expier, ou une vengeance devant durer le restant de ses jours. Un tranche-gobelin est particulièrement efficace lorsqu'il combat l'ennemi ayant provoqué cette tragédie (souvent, mais pas toujours, des gobelins), oubliant souvent les trésors et autres carottes pour poursuivre sa vengeance. « Tranche-gobelin » est un nom de base pour ce profil ; il y a aussi des tranche-kobolds, des tranche-squelettes, des tranche-ogres, etc. qui ne varient que par l'objet de leur haine.





Un personnage doit avoir au moins 15 en Force ou en Constitution pour pouvoir choisir ce profil.

Rôle : Étant intrépides, ces personnages sont les troupes de choc de tout assaut gnome contre leurs ennemis.

Il est probable qu'ils choisissent la vie d'aventurier, leur permettant d'entrer régulièrement en conflit avec leurs ennemis jurés.

Des équipes de tranche-gobelins travaillent parfois ensemble, cherchant l'aventure ou une solde. Dans des régions infestées de monstres, les tranche-gobelins peuvent souvent trouver un emploi d'« exterminateur », notamment quand les monstres sont assez petits (gobelins ou kobolds) et vivent dans des repaires où la taille des humains est un désavantage.

Talents secondaires : Les talents secondaires en fabrication d'armes ou d'armures sont utiles pour ce profil.

Compétences martiales : Un gnome de choc doit manier une arme à distance et deux armes de contact.

Compétences diverses en bonus : Un tranche-gobelin n'a aucun bonus à cet égard

Compétences diverses recommandées : Les compétences Utilisation des Cordes, Sens de l'Orientation, Combat Aveugle, Armurier et Forge d'Armes seront utiles pour ce personnage.

Équipement : En sus de ses armes et armures, le tranche-gobelin transporte généralement l'équipement d'un aventurier de donjons : cordes, marteau et pitons, huile et plusieurs jours de rations.

Avantages spéciaux : Au premier niveau, le tranche-gobelin doit indiquer quel est l'ennemi qu'il hait le plus au monde. Lorsqu'il combat ce type de créature, il bénéficie d'un +1 aux jets de toucher et de dégâts, qui s'applique au contact comme à distance et est cumulatif avec d'autres bonus, y compris le bonus standard de +1 des gnomes des rochers contre les gobelins et kobolds.

Désavantages spéciaux : Quand il a la possibilité d'attaquer ou de continuer à combattre son



ennemi juré, un tranche-gobelin doit faire un jet sous la Sagesse ou attaquer. Ce jet peut néanmoins est modifié ou annulé selon les circonstances ; par exemple, aucun tranche-gobelin ne cassera une embuscade en quittant son couvert pour charger le premier gobelin qui passe s'il sait qu'un peu de patience lui permettra d'en tuer un nombre bien plus important.

Profils de Voleur

Petit rat

Ces personnages furtifs sont des espions et cambrioleurs expérimentés qui, d'un certain point de vue, se conduisent plus comme des petites-gens que comme des voleurs gnomes classiques. Essayant d'être aussi discrets qu'une souris, ils infiltrent des repaires, des manoirs ou des camps ennemis. Leurs avantages sont le secret, le déguisement et le silence qui dissimulent leur présence. Préférant largement la fuite au combat, ils considèrent qu'une mission véritablement réussie est finie avant même que l'ennemi apprenne l'existence du gnome.

Un petit rat doit avoir une Dextérité et une Intelligence d'au moins 13.

Rôle : Les petits rats, comme les autres voleurs gnomes, s'en prennent rarement aux leurs. Ils ont bien plus tendance à choisir leurs victimes dans les installations des ennemis du clan, et notamment les humanoïdes, ou dans l'anonymat des grandes villes.

En plus de leurs activités lucratives, les petits rats sont également des éclaireurs et espions, au cas où il y aurait besoin d'un tel spécialiste. Leurs dons en matière de furtivité et de dissimulation, ainsi que leur Intelligence généralement élevée, leurs permettent de recueillir le renseignement. De nombreuses campagnes militaires gnomiques ont été planifiées à partir des rapports soigneusement analysés d'un petit rat.



Ces personnages sont également comme des poissons dans l'eau en tant qu'aventuriers, leur classe et leur race leur donnant de nombreux avantages. Leur petite taille, combinée avec leurs compétences et le fait que nombre d'entre eux ont l'infravision leur permet de s'infiltrer dans des endroits que ne peuvent atteindre les voleurs plus grands.

Talents secondaires : Tout talent secondaire est acceptable pour ce profil.

Compétences martiales : Le petit rat préférera toujours apprendre à se servir d'armes qui peuvent être maniées en silence, préférant la fronde ou l'arc à l'arbalète et la dague, ou l'épée courte au marteau ou à la hache.

Compétences diverses en bonus : Les petits rats reçoivent au choix la compétence Déguisement ou Utilisation de Corde en bonus.

Compétences diverses recommandées : Le personnage a intérêt à apprendre d'autres langues (important pour être un espion et écouter les conversations !), ainsi que Contrefaçon, Lecture sur les Lèvres et Funambulisme.

Orientation des talents de voleur : Il est probable que le petit rat ait plus besoin du « mouvements silencieux », de la « dissimulation dans les ombres » et du « crochetage de serrures » pour être performant. Au premier niveau il doit diviser ses 60 points entre ces trois talents.

Équipement : Le petit rat doit toujours avoir un jeu complet de rossignols. Il préfère porter des vêtements sombres et des bottes souples lorsqu'il travaille, et aura souvent de quoi réaliser un ou deux déguisements sur lui.

Avantages spéciaux : Un petit rat reçoit 5 % de chances supplémentaires pour « crochetage de serrures » et « mouvements silencieux » au premier niveau. Pour chaque niveau supplémentaire, il reçoit un autre bonus de 5 % qui peut être attribué à l'un des talents suivants : « crochetage de serrures », « mouvements silencieux », « trouver/désamorcer les pièges » et « lire des langues inconnues ».

Désavantages spéciaux : Le petit rat préfère à ce point la furtivité au combat que ses capacités martiales en sont amoindries. Il reçoit un malus de -1 à tous ses jets d'attaque au contact (sauf les attaques sournoises). Les dégâts ne sont pas réduits.

Voltigeur

Les principaux atouts des voltigeurs pour leur carrière de voleur sont leur taille et leur énergie. Rapide et agile, ils sont capables de s'échapper par des endroits que des poursuivants plus grands et moins habiles ne peuvent emprunter. Ce sont des forains, des escrocs et des acrobates.

Venant de divers milieux, les voltigeurs ont connu diverses races et travaillent généralement dans des villes. Souvent ils ont un emploi dans un cirque ou un carnaval, et complètent leur revenu honnête par leurs activités nocturnes.

Un voltigeur doit avoir une Dextérité d'au moins 14.

Rôle : Le voltigeur emploie des moyens créatifs et très physiques pour s'introduire là où il veut, mais a aussi un numéro de tours et d'acrobaties qu'il présente. Spécialiste de l'escalade et des chutes, le voltigeur est aussi un funambule, et est capable d'éviter les coups en plein milieu d'un combat, souvent en roulant entre les jambes de l'adversaire !

Talents secondaires : Tout talent secondaire peut être choisi pour ce personnage.

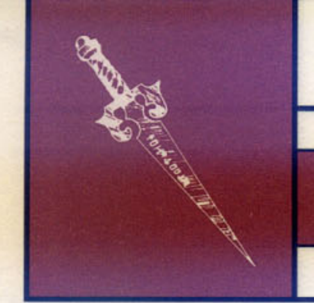
Compétences martiales : Le voltigeur peut utiliser toute arme disponible pour les voleurs gnomes.

Compétences diverses en bonus : Le voltigeur reçoit gratuitement la compétence Acrobatie lorsqu'il choisit ce profil.

Compétences diverses recommandées : Le voltigeur doit prendre Saut, Jonglage et Funambulisme pour exercer son métier.

Orientation des talents de voleur : Un voltigeur a essentiellement l'utilité des talents « vol à la tire », « mouvements silencieux » et « grimper ». Ce profil ne comprend néanmoins aucune restriction sur la façon dont le personnage répartit ses points.

Équipement : Un voltigeur aura toujours sur lui un rouleau de corde solide et légère, d'au moins 20 m.



Avantages spéciaux : Les voltigeurs reçoivent tous les avantages habituels de la compétence Acrobatie. Celle-ci et leur petite taille leur donnent un bonus total de -6 durant les rounds où ils ont l'initiative et choisissent de ne rien faire d'autre qu'éviter les attaques ennemies.

Contre les créatures plus grandes que les humains, le voltigeur peut tenter un mouvement spécial : faire une roulade entre leurs jambes. Un jet réussi de Dextérité permet au gnome de plonger entre les jambes de l'adversaire, de rouler et de revenir sur ses pieds derrière lui. Mais en cas d'échec, le gnome peut être attaqué sans bonus spéciaux à sa classe d'armure. Si le voltigeur réussit cette manœuvre et a l'initiative au round suivant, il peut tenter une attaque sournoise.

Au premier niveau, les voltigeurs ont un bonus de +10 % aux chances de « grimper », qui augmente de 2 % par niveau subséquent.

Désavantages spéciaux : Du fait de la nature tapageuse de leurs spécialités, les voltigeurs sont limités dans certains domaines de leurs talents de voleur. Leurs scores de base en « crochetage de serrure » et « détecter les bruits » commencent à 0 et non aux niveaux (10 et 15 % respectivement) notés sur la table 26 de la page 42 du *Manuel des Joueurs* ; les bonus et pénalités des tables 27 à 29 ne sont pas affectés par ce désavantage.

Profils d'illusionniste

Escamoteur

L'escamoteur est un illusionniste dont la spécialité est de faire disparaître les choses. L'invisibilité est la base de son art, mais il manie également les sorts qui altèrent ou dissimulent l'apparence de quelque chose ; il est tout aussi doué pour remplacer ce qui vient de disparaître par autre chose que pour le faire complètement s'évanouir.

Tout illusionniste gnome peut être un escamoteur.

Rôle : L'escamoteur est un collègue apprécié de l'imagiste (cf. ci-dessous), que ce soit sur un champ de bataille ou dans un donjon. En dissimulant l'existence de l'équipe, il peut leur garantir l'avantage de la surprise, ce qui est toujours utile. Ses capacités sont également utiles lors de reconnaissances ou de missions visant à s'emparer de quelque chose.

Talents secondaires : Tous, même si Navigateur et Scribe sont particulièrement utiles.

Compétences diverses en bonus : Un escamoteur dispose gratuitement de la compétence Lire/Écrire lorsqu'il choisit ce profil.

Compétences diverses recommandées : Il s'agit notamment de Connaissance des Sorts, Héraldique, Combat Aveugle, Sens de l'Orientation, Météorologie et Navigation.

Équipement : Les escamoteurs aiment à garder sous la main une fiole de *poussière de disparition* (voir avantages spéciaux).

Avantages spéciaux : Les escamoteurs sont particulièrement compétents sur les sorts impliquant l'*invisibilité*, ainsi que les autres sorts de l'École Illusion/Fantasme qui permettent au lanceur de modifier l'apparence d'un objet ou d'une créature ou de diminuer les sens d'un observateur. Les sorts dans cette dernière catégorie comprennent *cécité* et *surdité* ; les sorts altérant l'apparence comprennent *flou, changement d'apparence, or des fous, calligraphie illusoire, piège de Léomund, aura magique de Nystul* et *vacuité*.

Lorsqu'il lance l'un de ces sorts, l'escamoteur a plusieurs avantages. La durée du sort est doublée ; les jets de sauvegarde contre ses effets sont à -2. Les personnages et créatures qui peuvent normalement voir les objets invisibles doivent faire un jet d'Intelligence à -4 pour apercevoir ce qui a été caché par un escamoteur.

De plus, dès le deuxième niveau, l'escamoteur est capable de préparer une *poudre de disparition* à partir de farine et d'un peu (100 po) de poudre de diamant. Il lui faut une heure de travail et un jet réussi d'Intelligence pour réussir ce travail, qui ne peut être tenté qu'une fois par jour. Cette *poudre de disparition* maison perd sa puissance au bout de deux semaines.



Désavantages spéciaux : L'escamoteur est si spécialisé qu'il ne peut apprendre de sorts des Écoles de Divination Majeure ou de Conjuration/Convocation.

Imagiste

Il s'agit du maestro de la culture gnome. Ses talents sont nécessaires dans tous les festivals gnomes, et sont bien connues des autres, recherchés par les humains, les nains et les autres. L'imagiste est un artiste d'illusions, qui crée des spectacles et sait fasciner son public avec des images grandioses, des sons terribles et des créations réalistes ; en un sens, c'est l'opposé de l'escamoteur.

Tout illusionniste gnome peut être un imagiste.

Rôle : Le rôle de l'imagiste dans la société gnome va bien plus loin que sa capacité à raconter des histoires et à créer des images. Durant les batailles, les imagistes sont les principaux auteurs des diversions illusoires que les forces gnomes utilisent tant pour remettre les chances de leurs côtés. Se spécialisant dans la création et la manipulation d'illusions très réalistes, ils peuvent être utiles aux équipes d'aventuriers (par exemple en créant un double illusoire de l'équipe pour distraire un ennemi puissant). Et, bien sûr, aucune cérémonie gnome ne serait réussie sans le spectacle que propose un imagiste.

Talents secondaires : Tous, même si Joueur et Scribe sont particulièrement utiles.

Compétences diverses en bonus : Un imagiste dispose gratuitement de la compétence Ventriloquie (compétence de roublard).

Compétences diverses recommandées : Le Don Artistique est particulièrement utile, ainsi que les compétences Histoire Ancienne, Astrologie et Chant.

Équipement : Les imagistes préfèrent généralement utiliser divers accessoires pour renforcer leurs spectacles, dont des pots fumigènes, des boules à éclair et probablement un instrument de musique. Les pots fumigènes sont allumés avec une mèche qui peut être réglée de 1 à 10 rounds ; en s'allumant, ils crachent un nuage de fumée de 3 m de diamètre qui est totalement opaque. Ce nuage se dissipe en un round à l'extérieur ou dans un grand espace ; il dure 1d4 +1 rounds dans un endroit plus restreint. Les boules à éclair émettent un éclair très vif quand elles percutent une surface solide comme de la pierre ou du métal. Utilisées dans le noir, elles aveuglent 1d6 rounds, comme avec le sort *cécité*, ceux qui regardent le flash.

Avantages spéciaux : Les imagistes travaillent un type précis d'illusion, créant l'image de quelque chose à partir de rien. Les divers sorts de *force fantasmatique, création mineure*, les sorts de *monstres d'ombre, illusion programmée* et *reflets* sont des exemples de sortilèges de ce type ; ce n'est pas le cas par exemple pour *invisibilité, vacuité* ou *faux-semblant*.

Les images, sons et odeurs crées par des imagistes sont particulièrement réalistes. En conséquence, toute personne tentant de ne pas croire en l'une de leurs illusions reçoit un malus de -2. De plus, toutes les créatures, même celles qui ne sont pas normalement vulnérables aux illusions peuvent être dupées par les créations d'un imagiste. Mais les créatures normalement immunisées aux illusions ne sont pas pénalisées d'un -2 lorsqu'elles tentent de ne pas croire à l'illusion.

De plus, un imagiste est si compétent que ses images durent plus longtemps que celle qu'un illusionniste généraliste. Les illusions dont la durée ne dépend pas de la concentration voient leur durée doublée lorsqu'elles sont lancées par un imagiste ; celles qui nécessitent d'être concentré durent 2d6 rounds après que l'imagiste ait cessé de se concentrer. Durant cette période, bien sûr, l'objet ne pourra réagir à des événements précis, mais pourra continuer les mouvements ou les changements maintenus par le lanceur lorsqu'il cesse de se concentrer.

Désavantages spéciaux : Tout comme l'escamoteur, du fait de son intense spécialisation, l'imagiste a des limitations supplémentaires quant aux sorts qu'ils peut lancer : ils ne peut apprendre de sorts des Écoles de Divination Majeure ou de Conjuration/Convocation.



Profils Multi-Classés

Pitre (voleur/illusionniste)

Le nom de ce profil n'a aucun rapport avec l'intelligence supposée du personnage, mais reflète la façon dont le considèrent les non-gnomes ; il s'agit d'une petite tromperie qui permet de faire en sorte que ses ennemis et d'autres PNJ sous-estiment ou ignorent régulièrement le personnage. De fait, le pitre accentue délibérément ce rôle, allant jusqu'à cacher qu'il possède des capacités d'illusionniste.

Afin d'accéder à ce profil, un personnage doit avoir au moins 15 en Intelligence.

Rôle : Les pitres sont des voyageurs, des amuseurs, des commères, des farceurs et des mouches du coche. Ils se font des amis partout où ils vont et aiment utiliser leurs capacités pour aider ces amis de mille façons. Les pitres se rendent ridicule et utilisent cela pour ridiculiser les autres, souvent avec juste la bonne dose de causticité dans leur remarques. Une impératrice ne sera pas par exemple aussi ridiculisée qu'un garde, ou du moins pas en sa présence ! Les pitres sont vifs et observateurs, discernant rapidement quelles sont les bonnes cibles et qui n'a pas la faveur des puissants ; ceux-là deviennent souvent victimes des farces du pitre.

Les tactiques préférées du pitre comprennent des imitations comiques d'un personnage et des questions conçues pour que leur victime ne puisse s'en sortir, comme par exemple : « avez-vous enfin fini d'écraser vos paysans de taxes ? ». Tout pitre maîtrise l'art de garder l'assistance de son côté, mais on dit que tout bon pitre garde un œil sur la sortie, prêt à filer au cas où les choses tourneraient au vinaigre.

Le pitre est un aventurier avide mais compétent, toujours à la recherche de pierres précieuses de toute taille, couleur ou forme. Il ne les thésaurise pas, préférant les échanger contre des biens et des services dès qu'il passe par un village gnome. Le pitre a de bonnes chances de trouver de bons amis dans tout village gnome qu'il traverse et parmi les citoyens gnomes des grandes villes.

Talents secondaires : Joaillier, Navigateur et Joueur sont des talents secondaires appréciés par les pitres.

Compétences martiales : Les pitres dissimulent souvent plusieurs dagues sur leur personne et savent les utiliser au contact comme au lancer.

Compétences diverses en bonus : Tous les pitres connaissent gratuitement Étiquette ; s'ils ne l'appliquent pas, leur intelligence leur permet de juger de ce qui serait considéré comme approprié dans une situation donnée.

Compétences diverses recommandées : Histoire et Déguisement, ainsi que Jonglage, Lecture sur les Lèvres, Acrobatie et Ventriloquie qui viennent compléter les tours du pitre.

Orientation des talents de voleur : Un pitre peut souhaiter mettre l'accent sur « se cacher dans l'ombre », « trouver/désamorcer les pièges » et « détecter les bruits ». Ce profil ne comprend néanmoins aucune restriction sur la façon dont le personnage répartit ses points.

Équipement : Le pitre voyage généralement avec de nombreux accessoires, comme des cornes, des cloches, des sifflets, des balles de jonglage, du maquillage (dont des perruques et de fausses barbes), etc.

Avantages spéciaux : Un pitre peut distraire et amuser. Il peut souvent briser la concentration d'un lanceur de sort avec un jeu de mot énervant ou une remarque sarcastique. Le gnome doit utiliser un langage connu du lanceur et gagner l'initiative pour ce round. Si ces conditions sont réunies, il peut dire quelque chose (les MD sont incités à ne permettre l'utilisation de cette capacité que si elle est jouée par le joueur) d'astucieux ou d'irritant au magicien. Celui-ci doit faire un jet de Sagesse, ou voir sa concentration brisée et son sort perdu. Le MD peut ajuster le jet de Sagesse en fonction de la différence de niveaux entre le pitre et le magicien (±1 par niveau de différence) et en fonction de la qualité de la remarque.

Le pitre a également deux capacités bardiques : il peut amuser les PNJ avec son jonglage, ses blagues et ses pitreries, ce qui a le même effet que la capacité de barde à influencer les réactions (détaillée page 47 du *Manuel du Joueur*). Il peut égale-



ment contrer les effets des chansons et poésies utilisées comme attaque magique (voir page 47 du *Manuel du Joueur*).

Désavantages spéciaux : Il doit avoir en permanence l'air ridicule (costume, etc.).

Traqueur (guerrier/voleur)

Que ce soit dans une clairière ou au fond d'un donjon, le traqueur est un spécialiste des déplacements discrets et de la poursuite furtive suivie d'un combat brutal dans quelques conditions que ce soit.

Un traqueur doit avoir au moins 13 en Force et en Dextérité.

Rôle : Le traqueur est compétent en matière de chasse et de pistage, que ce soit sous la terre ou à la surface. C'est un bon guerrier, mais il préfère atteindre ses objectifs par la rapidité et la furtivité tant que cela reste possible. Les traqueurs portent une armure légère et silencieuse et sont doués avec les armes à distance, mais n'ont pas peur du combat rapproché lorsque les circonstances l'exigent.

Talents secondaires : Quelconque.

Compétences martiales : Le traqueur doit manier une arme de contact et à une arme à distance.

Compétences diverses en bonus : Du fait de leur passion pour les endroits sauvages, les traqueurs peuvent gratuitement obtenir la compétence Pistage ou Pose de Collets (pas les deux).

Compétences diverses recommandées : Parmi les compétences utiles à ce profil on peut noter Allumage de Feux, Pêche, Chasse, Survie et Déguisement.

Orientation des talents de voleur : « Mouvements silencieux » et « détection des bruits » sont les deux talents les plus importants pour le traqueur ; au premier niveau il doit diviser ses points entre ces deux talents.

Équipement : Outre ses armes, un traqueur préfère les armures de cuir et n'aime pas les boucliers. La plupart des traqueurs ont une corde d'escalade ; quelques uns ont des rossignols.

Avantages spéciaux : Lorsqu'ils utilisent une arme à distance, les traqueurs ont +1 aux jets de toucher et de dégâts.



De plus, ils peuvent se fondre dans les sous-bois, disparaissant avec autant d'efficacité qu'un petit-homme quand ils sont en extérieurs. Sous terre, les traqueurs qui ne sont pas svirfnebelins (voir page 25) peuvent devenir totalement immobiles tout comme un svirfnebelin ; un gnome des profondeurs traqueur fait passer ses chances de succès avec cette capacité de 60 à 80 %.

Désavantages spéciaux : Un traqueur ne peut utiliser un bouclier ni aucun type d'armure de métal (pas même de maille elfique).

Profils de Prêtres

Soigne-bois

Vivant dans les bois, connaissant souvent chaque souche et tronc moussu avec soin et grande précision, le soigne-bois préfère à la compagnie



des autres gnomes une existence quasiment érémitique dans les bois.

Rôle : Bien qu'ils ne rencontrent pas régulièrement les autres gnomes, ces prêtres de la nature sont très respectés car ils aident à préserver l'environnement dans lequel vivent les gnomes. Comme les druides de l'humanité, le soigne-bois s'intéresse de très près à son domaine et lutte avec vigueur pour le protéger contre toute menace. Il n'est néanmoins pas totalement reclus, et se rendra généralement au plus proche village pour tous les festivals, et aidera les gnomes (et parfois les petites-gens) qui passent dans ses bois.

Talents secondaires : Forestier est le talent secondaire préféré ; Navigateur est également un bon choix.

Compétences martiales : Les soigne-bois n'utilisent que des armes en bois, mais n'ont rien contre l'utilisation de têtes de pierre sur des fûts de bois. Contrairement à la plupart des prêtres, les soigne-bois peuvent utiliser des arcs.

Compétences diverses en bonus : Les soigne-bois maîtrisent gratuitement la Pose de Collets.

Compétences diverses recommandées : Allumage de Feux, Météorologie, Sens de l'Orientation et Premiers Secours sont des compétences utiles en milieu forestier.

Équipement : En plus de leurs armes, les soigne-bois ont sur eux un choix d'herbes et de racines avec lesquelles ils peuvent faire une *potion de guérison*. Celle-ci demande 2d4 +4 tours de préparation, et elle doit être avalée sur le champ.

Avantages spéciaux : Tous les soigne-bois sont capables d'identifier les plantes, les animaux et l'eau pure ; ils peuvent passer dans les zones boisées sans laisser de traces. Au troisième niveau ils deviennent immunisés aux *charmes* des créatures des bois. Toujours au troisième niveau, ils apprennent un langage des bois par niveau (un au troisième, un de plus au quatrième, un de plus au cinquième, etc.).





Désavantages spéciaux : Un soigne-bois ne peut porter d'armure de métal ou manier des armes comprenant plus de 10 % de leur poids en métal.

Soigne-rochers

Ces prêtres gnomes vivant sous terre sont des spécialistes capables de comprendre et de communiquer avec le pouvoir fondamental de la pierre et du roc. La plupart des soigne-rochers sont des svirfnebelins ; quelques uns sont des gnomes des rochers. Ils ne vénèrent pas les déités du roc et de la pierre mais la pierre elle-même, qui est à leurs yeux une entité vivante et bénéfique. Les soigne-rochers ne s'opposent pas aux mines et aux excavations mais s'assurent que de telles activités soient menées avec la déférence appropriée.

Rôle : Le soigne-rochers est un prêtre en contact direct avec le monde qui l'entoure. Au sein d'une communauté, il passe beaucoup de temps seul, inspectant et étudiant la pierre et méditant sur les couches géologiques profondes. Il est en accord profond avec la pierre, pouvant prédire les tremblements de terre et les éruptions volcaniques ; c'est un maître dans le travail de la pierre en formes utiles ou agréables.

Talents secondaires : Maçon ou Mineur comme désiré.

Compétences martiales : Un soigne-rochers n'utilisera jamais d'armes métalliques, préférant les marteaux ou les massues avec des surfaces de frappe en pierre, les frondes avec des pierres, et les lances et les flèches avec des têtes en obsidienne ou en silex.

Compétences diverses en bonus : Aucune.

Équipement : Un soigne-rochers ne porte que des armes de pierre. Il peut utiliser un bouclier en bois et une armure de cuir ou matelassée, mais ne portera pas d'armure métallique ou de bouclier métallique.

Avantages spéciaux : Le soigne-rochers a dans la plupart des cas 100 % de chances de réussite en ce qui concerne ses détections souterraines (passages en pente, maçonnerie dégradée, etc.). Si les faiblesses ou les points remarquables sont très subtils, le DM peut augmenter la chance d'échec jusqu'à 1 sur 10, mais jamais davantage.

Du fait de son lien intuitif avec la pierre qui l'entoure, un soigne-rochers peut prédire les convulsions de la terre, soit les effondrements, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques. Il a droit a un jet sous la Sagesse afin de savoir si la prémonition du désastre à venir s'impose dans son esprit ; en cas de succès, il a 1d12 heures d'avance avant les séismes et éruptions et 1d6 heures avant les effondrements, glissements de terrain et effondrement de structures en pierres.

De plus, ces personnages ont une affinité particulière avec les créatures du plan élémentaire de la terre. Si un soigne-rochers conjure un élémentaire de terre, il obtiendra toujours le plus gros type possible, et celui-ci sera exceptionnellement loyal envers lui

Désavantages spéciaux : Un soigne-rochers ne peut lancer de sorts ou utiliser ses capacités spéciales que lorsqu'il est en contact direct avec de la pierre brute.

CHAPITRE

5

Caillouty-les-Grès — Un Village Gnome Classique

Situé dans une région très découpée et très boisée, cette communauté de quelques trois cent cinquante gnomes est organisée en sept clans, chacun d'entre eux ayant une grande garenne souterraine. Même s'il s'agit d'un refuge classique de gnomes des rochers, une communauté de gnomes des forêts serait très similaire (quoique bien plus dispersée et bien moins peuplée) ; et, si elle se situait bien plus loin sous la surface, sa disposition générale rappellera celle d'une partie de ville svirfnebeline.

À la surface, rien n'est visible du village — même les entrées des garennes sont bien camouflées, masquées par des buissons, déguisées en troncs de grands arbres ou cachées sous des rochers plats montés sur des charnières.

1. Haute garenne

Cette série de chambres creusées dans la pierre est un lieu de rassemblement pour la communauté. Plusieurs auberges et joailleries aux murs de pierre sont adossées aux murs de cette vaste caverne. La chambre centrale, lieu apprécié pour les festivals, est en forme d'amphithéâtre, avec des sièges pour un millier de gnomes. Au sommet de la butte, par une entrée que l'on atteint par un haut escalier en vis, se trouve une grande clairière où les gnomes tiennent leurs réunions d'extérieur.

2. Demeure du clan Kappelkourte

Ces chambres sont les demeures et ateliers du principal clan de lapidaires en ville. Il compte une trentaine de membres.

3. Demeure du clan Lafftalligon

Ce clan est spécialisé dans la sculpture sur pierre et compte une quarantaine de membres.

4. Demeure du clan Astrolacyll

Les soixante-quinze membres de cette famille font beaucoup de cueillette et de patrouilles dans les proches forêts.

Traditionnellement, la plupart des prêtres du village viennent de ce clan.

5. Mines

Ces tunnels et cavernes interconnectés contiennent les veines de pierres précieuses actuellement exploitées de la région de Caillouty-les-Grès. L'entrée du tunnel est dissimulée dans une pièce ordinaire avec une porte secrète afin de cacher les mines aux intrus dans le village.

6. Demeure du clan Pipwhistelion

Cette famille de quatre-vingt personnes représente le gros des mineurs de la communauté.

7. Demeure du clan Kwilliticutti

Ce clan prospère est spécialisé dans la chasse et l'élevage ; ils ont un petit troupeau de chèvres et de rothes dans leurs cavernes. Il y a environ soixante Kwilliticutti bien nourris voire replets.

8. Demeure du clan Mastacaltel

Les vingt-cinq membres de ce clan petit mais riche sont spécialisés dans la pêche. De cette famille viennent également les plus célèbres aventuriers de l'histoire du village, et plusieurs y sont revenus prendre leur retraite.

9. Demeure du clan Barackathal

Ce clan de quarante âmes a de petits nez (pour des gnomes) mais beaucoup de courage ; ils sont responsables de la défense des garennes.

10. Dépôt et sortie secrète

Ces pièces, dissimulées par des portes secrètes et de nombreux pièges, contiennent d'importants stocks de nourriture et de boisson ; dans des situations désespérées, il s'agit du dernier bastion de la défense du village.



torrent
10
10
9
porte secrète
chute d'eau
4
5
6
tunnel
entrée camouflée dans le toit
caverne
7
8
3
entrée camouflée sur le flanc de la colline
pont
2
Luiseleau
escalier
falaise (15 m)
1 cm = 100 m
1
Caillouty-les-Grès
Un Village Gnome Classique





Petites-Gens

« Asseyez-vous un peu avec moi, mes petits, pendant que le feu réchauffe mes vieux os.

— Tes os sont pas vieux, mère-grand ! » protesta d'une petite voix aiguë le plus petit de la bande, Kepeli, un chérubin qui ne faisait pas deux pieds de haut. Il fixait la mère de sa mère de sa mère, comme s'il défiait la vénérable petite-femme de battre en brèche la foi de sa descendance.

« Je crois bien que tu as raison, petit Kep — je pourrais encore danser un ou deux pas ! À propos, cela me rappelle la nuit du Festival des Vingt Ans, il y a une douzaine d'années…

— Raconte, mère-grand, s'il te plaît ! » implora le chœur juvénile.

Mais, au lieu de cela, l'ancienne leva la main et secoua sa tête blanche et ses cheveux noués en un gros chignon tout net sur sa nuque. Des protestations de déception accueillirent son geste alors que les enfants voyaient leur enthousiasme refroidi. « Une autre fois, mes petits… Vous entendrez ce récit, ne vous inquiétez pas. Mais aujourd'hui il s'agit d'une autre histoire. »

La vieille petite-femme se mit à l'aise dans le fauteuil à bascule, ajustant son corps replet dans les coussins usés, repoussant l'édredon à sa droite, du côté du feu.

« Voyez-vous, l'histoire que je vais maintenant vous raconter me vient de ma propre mère-grand, et elle me l'a racontée lorsque je n'étais pas beaucoup plus vieille que Pedderie ». Elle passa sa main dans les boucles cuivrées d'une petite fille radieuse. Pedderie se retourna fièrement vers ses frères, sœurs, cousins et cousines, mais leur attention restait rivée sur la silhouette assise de la matriarche.

« Et j'espère sincèrement, continuait-elle, que quand l'un d'entre vous se trouvera dans ce fauteuil, dans de nombreuses, nombreuses années, il s'en souviendra, et la contera à ses propres petits.

— On le fera, mère-grand ! Promis ! » Les yeux écarquillés, l'air sérieux, les jeunes petites-gens étaient aussi attentifs qu'ils le pouvaient. Ils avaient déjà compris que, ce soir, ce n'était pas une histoire ordinaire qu'ils allaient entendre.

Les petites-gens sont devenus des personnages aussi classiques de l'heroic fantasy que le vaillant chevalier en armure ou le magicien en toge. C'est peut-être parce que, par leur stature et leur apparence, les petites-gens semblent si peu héroïques qu'ils ont trouvé leur place dans nos cœurs et notre culture de l'imaginaire.

Bien sûr, pour la plupart des petites-gens, la vie d'aventurier semble être le choix d'un fou, une route à n'emprunter que suite à la plus terrible nécessité ou à la plus profonde des infortunes. Parfois, c'est la simple excentricité ou le déséquilibre mental qui est avancé comme raison pour laquelle un ami ou un parent quitte son foyer — les autres villageois papotant entre eux et se mettant d'accord sur le fait que l'aventurier n'a « jamais été très bien dans sa tête ».

La race des petites-gens, de façon générale, est très attachée à une existence pastorale et confortable. En tant que peuple, ils manquent remarquablement d'ambition, se satisfaisant de la vie dans un terrier douillet et bien meublé, et profitant d'une pipe de bon tabac — et bien sûr d'un dîner roboratif aux nombreux plats. Le petit-homme moyen regarderait avec horreur les maigres rations de piste de l'équipe classique d'aventuriers ; un Grand-Gars ou un Costaud bien enveloppé serait de même horrifié par les dispositifs grossiers, froids et peu confortables utilisés pour dormir sur le sol rocailleux d'une forêt ou dans les profondeurs d'un donjon ou de cavernes obscures !

Mais, pour un grand nombre de raisons, quelques membres de cette race tranquille choisissent d'emprunter la piste du danger, de l'aventure et peut-être de la richesse. C'est d'ailleurs cette dernière considération qui amène beaucoup de petites-gens à prendre la route : les bonnes choses qui rendent la vie si agréable ne sont pas toujours bon marché ni faciles à trouver ! Les petites-gens ont également un sens poussé du devoir, et une juste cause et le nom d'un ami pousseront souvent un petit-homme hors de son terrier alors que rien d'autre n'aurait pu le faire.

Malgré leur petite taille, les petites-gens qui choisissent l'aventure peuvent devenir des atouts cruciaux pour une équipe. D'une part, leur attitude généralement joyeuse, ainsi que leur capacité



à se lier d'amitié avec les membres de nombreuses races, peuvent être un avantage puissant quoiqu'intangible, pour le moral du groupe. Fidèle et confiant envers ses amis, un membre du petit peuple peut devenir un pôle de confiance et même un guide au sein d'une équipe de personnages beaucoup plus grands.

D'un point de vue plus pratique, les doigts agiles des petites-gens sont réputés pour une dextérité jalousée par les voleurs humains ; et il ne faut pas confondre leur petite taille avec de la fragilité ou une vulnérabilité physique. Bien qu'ils pèsent bien moins que la plupart des adversaires qu'ils sont susceptibles d'affronter, les petites-gens savent que leur vitesse et leur rapidité d'esprit sont bien plus utiles que la simple taille. Race peu agressive, les petites-gens n'ont pour autant que l'on sache jamais guerroyé entre eux, et n'ont recours à la guerre organisée contre d'autres races que réduits à leurs dernières extrémités. Dans ces cas, leurs tactiques reposent sur des embuscades et l'utilisation de terrains couverts, plutôt que sur un choc frontal où le poids supérieur de leurs adversaires serait décisif ; s'ils ont le choix, ils préféreront repousser l'adversaire plutôt que de le massacrer.

La petite taille des petites-gens en a sauvé la vie à plus d'un. Une équipe entièrement composée de petites-gens peut d'ailleurs explorer des repaires, des cavernes et des tunnels où des humains, des elfes ou des nains n'auraient que l'espace pour se faire tuer.

La société des petites-gens est également une structure flexible et magnanime, parfaitement à même de garantir individualité et liberté. Un petit-homme qui quitte son foyer pour aller à la recherche de l'or et de la gloire peut presque toujours s'attendre à un accueil chaleureux quand il finira par revenir. Au minimum, un voyageur revient avec des histoires intéressantes…

Mais pour toutes les petites-gens, voyageurs ou sédentaires, il y a quelque chose d'attirant et de désirable dans la cheminée de pierre robuste dans leur terrier. Même la petite-femme la plus aguerrie finira par revenir là où elle est née quand elle sera prête à se poser et à trier ses souvenirs.

Les Petites-Gens dans la deuxième édition d'AD&D

Les petites-gens sont brièvement décrites dans *le Manuel des Joueurs* de la deuxième édition d'ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS. Les trois races les plus communes (Pieds-Velus, Costauds et Grands-Gars) sont décrites dans le premier volume du *Bestiaire Monstrueux*, et les petites-gens sauvages d'Athas sont décrits dans le manuel des règles de DARK SUN ainsi que dans le *Bestiaire Monstrueux* de DARK SUN (Appendice 2).

Enfin, les joueurs dans des campagnes situées dans le monde DRAGONLANCE de Krynn découvriront que les terribles kenders figurent enfin, pour le meilleur et pour le pire, parmi les races officielles de petites-gens.

Du neuf pour les Petites-Gens

Les chapitres suivants fournissent bien plus de détails sur les petites-gens que tous les autres livres de règles publiés auparavant. Ces informations sont conçues pour des joueurs qui aiment jouer des petites-gens et pour le MD qui aime à créer des PNJ plus intéressants pour ses campagnes.

Le principal type de personnage de cette race dans la campagne moyenne d'AD&D est le Pieds-Velus ; ce livre contient des renseignements supplémentaires non seulement sur les Pieds-Velus mais sur toutes les races particulières de petites-gens, y compris un type quasiment inconnu, les Foursins. Chaque race particulière est distincte non seulement par ses antécédents mais aussi par ses capacités et caractéristiques spéciales. La société des petites-gens est également examinée sous toutes ses facettes. Divers profils de personnages pour petites-gens permettent aux joueurs de faire de leurs PJ petites-gens de véritables spécialistes, chacun ayant ses propres forces et faiblesses. Un village typique de petites-gens, adaptable à n'importe quel monde AD&D, est décrit avec quelques détails afin de fournir un point de départ pour une campagne uniquement composée de petites-gens, et l'appendice contient plusieurs suggestions d'aventures pour des PJ petites-gens.

CHAPITRE

1

Mythes des Petites-Gens

Les petites-gens peuvent être trouvés sur presque n'importe quel monde habité par l'humanité et les demi-humains ; ils résident dans au moins un cas sur un monde sans habitants elfes ou humains. Bien qu'ils ressemblent à leurs grands cousins humains de par leurs caractéristiques physiques et leur choix d'habitations, la race des petites-gens est très différente si l'on considère la légende la plus courante retraçant ses origines.

Si les humains à travers les mondes connus ont d'innombrables légendes, contes et mythes pour expliquer leur arrivée et leur présence, les cultures des petites-gens ont une histoire commune : l'histoire de Poucet. Bien sûr, l'histoire commune est souvent modifiée selon les coutumes locales ; par exemple, le rôle de la déesse Yondalla varie suivant le conteur. Mais son noyau dur reste constant : l'histoire d'une petite personne vagabondant au milieu de terres chaotiques, faisant face à mille difficultés et triomphant grâce à sa chance, son courage, sa rapidité d'esprit et sa ténacité.

L'histoire de Poucet

« Ah, Petronille, soit une bonne fille et remplit ma tasse à thé. Merci beaucoup. Oh, et juste une larme de la bouteille pour lui donner un peu de caractère. Bravo, ma petite.

— L'histoire, mère-grand, raconte nous l'histoire ! ». Les yeux écarquillés, les enfants attendaient impatiemment jusqu'à ce que le thé de la vieille petite-femme soit bien mélangé. Elle but une gorgée, claqua des lèvres et commença.

« Ah oui… l'histoire de Poucet. Mais ce n'est pas juste une histoire sur le premier petit-homme, c'est aussi une histoire sur les dieux. Les dieux du grand peuple et du méchant peuple, des humains et des gobelins, qui vivent dans les Sept Cieux et surveillent les mondes et veillent sur leurs fidèles.

— Et Yondalla, mère-grand ? Elle y est aussi, pas vrai ?

— Mon Dieu, mon petit ! Où d'autre serait elle ? Vous savez tous, mes petits, qu'elle est la grande protectrice de tous les petites-gens. Bien sûr qu'elle y vit ! D'ailleurs, cette histoire ne concerne pas que Poucet, mais elle parle aussi de Yondalla. Mais à l'époque où commence notre histoire, elle n'était pas encore notre protectrice. En fait, la plupart de ses camarades considéraient qu'elle n'était qu'une déesse pas très importante, et les grands seigneurs des humains, des elfes, des nains et des monstres ne lui accordaient pas beaucoup d'attention.

» Non pas qu'elle fut faible, ou humble, je dois le dire ; c'était tout à fait le contraire. Yondalla était brave et courageuse, et donnait bien vite son avis lorsque les dieux se réunissaient dans leurs grands conseils. Mais hélas, puisqu'elle n'avait pas de fidèles, sa sagesse était souvent ignorée par les autres dieux, qui se vantaient de leurs fidèles comme des paons montrent leur jolie roue. Et puis, il y avait aussi le problème de la taille ; les dieux sont comme de nombreuses personnes que je connais, et ont bien vite fait d'accorder plus de respect à ce qui est énorme et terrible plutôt qu'à ce qui est petit et rusé, et Yondalla atteignait à peine le genoux de la plupart de ces puissants seigneurs.

— Mais, mais, mère-grand… ? tenta de demander Kepeli, Yondalla est une puissante déesse, pas vrai ?

— Bien sûr mon petit, qu'elle est puissante. Mais même alors, de nombreux dieux avaient déjà derrière eux des légions d'adorateurs pour les soutenir et faire en sorte que les autres écoutent leurs paroles. Yondalla n'en avait aucun, et c'est pour cela que nombreux parmi les plus grands seigneurs étaient ceux qui l'ignoraient, surtout après qu'elle eut été exclue de leurs conseils pendant quelques temps…

— Mais pourquoi on ferait ça à quelqu'un d'aussi gentil que Yondalla ? demanda Petronille.

— C'est simple, mon enfant. Elle avait souvent entendu divers dieux se vanter d'être les plus sages, ou les plus forts, ou les plus admirés. Un jour que tous les dieux étaient assemblés en conseil, elle demanda : "Lequel d'entre vous est le plus grand ?" Bientôt les réponses devinrent plus énergiques, et les disputes qui s'ensuivirent durèrent bien longtemps ; au moment où elles prirent fin, tout le monde était furieux contre tout le monde. Et ils décidèrent d'accuser la pauvre Yondalla pour avoir soulevé le problème ; n'est ce pas typiques des grands peuples ?

» Mais ce n'était pas la seule chose ; ses questions faisaient qu'elle mettait souvent les pieds dans le plat à soupe. Mais ne plus écouter les dieux en train de faire de grands discours et essayer de s'impressionner les



uns les autres n'était pas vraiment une punition pour elle. Je pense qu'elle en avait simplement assez d'être ignorée. Il lui semblait que même les dieux et déesses qui étaient ses amis la traitait souvent avec condescendance, comme si sa taille voulait dire qu'elle n'avait pas plus de sens commun qu'une enfant ! Humph !

» Yondalla était aussi une déesse gentille et tolérante. Elle admirait la gentillesse et la générosité, des traits de caractère que les autres dieux n'avaient pas beaucoup. Mais rappelez-vous, mes petits, que Yondalla est aussi une déesse rusée. Elle vit la puissance que leurs suivants donnaient aux autres dieux, et se dit qu'elle aurait des adorateurs à elle. Elle finit par décider qu'elle n'avait rien de mieux à faire que de se trouver des fidèles.

» Kepeli, il faudrait ajouter une bûche dans le feu. Ah, ça c'est un bon gars.

» Yondalla quitta les Sept Cieux et s'en alla vers les Mondes du Dessous, où elle chercha longtemps, voulant trouver un adorateur parfait. Mais c'était une quête longue et difficile ; la plupart des gens qu'elle rencontrait avaient des dieux à eux. Elle aurait pu essayer de voler des adorateurs à d'autres dieux, bien sûr, mais cela aurait fait des problèmes et Yondalla n'était pas du genre à faire des problèmes quand on peut facilement les éviter. D'autres gens n'avaient pas de dieux, mais Yondalla vit bien vite qu'ils étaient cruels et sauvages, se faisant du mal les uns aux autres sans raisons. Elle voulait des fidèles qu'elle n'aurait pas à réprimander toutes les dix minutes, et décida de continuer à chercher.

» Je ne sais pas combien de temps elle chercha, ma vieille grand-mère disait "un jour et un an et un an et un jour" ; mais en tous cas c'était long et fatiguant. Puis un jour elle vit Poucet assis au bord d'une rivière, en train de pêcher, et à ce moment elle su qu'elle avait fini de chercher. »

La vieille matriarche s'arrêta. Il y eut une longue pause pensive alors que son public réfléchissait à l'histoire. Sans que personne ne la remarque, Pedderie remplit la tasse vide de la vénérable petite-femme. Kepeli finit par rompre le silence :

« Mère-grand ? D'où venait Poucet ? Qu'est ce qu'il faisait avant que Yondalla le trouve ?

— Ah, mon enfant, qui sait ? Souvenez-vous que c'était dans le mauvais vieux temps, avant que les nôtres n'aient des fermes et des villages et des comtés à eux. À l'époque, nous étions dispersés comme des souris quand les hiboux sont en chasse. Chaque famille se méfiait de tous et avait son propre terrier caché. C'était une vie bien dure : se faufiler et se cacher, vivre de restes et de qui pouvait être glané, prêtant l'oreille au cas où des ennemis arriveraient à la porte.

» Mais Poucet n'avait pas peur comme les autres. Il se vantait qu'il n'y avait pas un seul monstre dans toute la forêt qui soit plus malin que lui, et il prouva à de nombreuses reprises que son esprit vif était bien suffisant contre la force brutale, car il conduisait ses ennemis dans des pièges quand ils lui couraient après, jusqu'à ce qu'ils décident d'abandonner et de le laisser tranquille. Comme il faisait cela souvent, notre peuple était plus à l'abri que jamais, le méchant peuple ne voulant pas d'histoires avec les petites-gens au cas où ce serait Poucet.

» Yondalla regarda longtemps Poucet et se dit qu'elle aimait ce qu'elle voyait. C'était un fidèle possible, et il était futé, courageux, plein de compassion et de malice. Et de plus, il faisait juste la bonne taille. Alors, un jour, elle se révéla à lui et lui fit une proposition : si Poucet rassemblait tout son peuple dispersé en villages et en communautés, elle les protégerait de tous leurs ennemis et leur donnerait une vie prospère et paisible en échange de leur adoration.

» Poucet y pensa beaucoup et décida que cela semblait honnête, et il dit d'accord. Et depuis ce jour, Yondalla garde les nôtres et notre prospérité, et nous sommes son peuple.

— Et Poucet, mère-grand ? Qu'est ce qui lui est arrivé ? demanda Pedderie.

— Et bien, mon enfant, elle l'envoya vagabonder partout où vivait le petit peuple, glousa la matriarche aux cheveux blancs, mais c'est là une histoire pour une autre nuit. »

Histoire Générale des Petites-Gens

On retrouve le mythe de Poucet dans quasiment toutes les cultures petites-gens des royaumes mortels, mais les détails changent avec chaque conteur. Dans certaines versions du conte, Yondalla crée Poucet à partir d'essences volées aux humains, aux gnomes, aux nains et aux elfes. Dans d'autres, il est dit qu'elle avait créé les peti-



tes-gens bien avant l'époque de Poucet mais qu'elle les laissa seuls durant une ère afin de savoir ce qu'ils allaient devenir, comme une fermière qui plante des graines et les laisse à leur sort jusqu'à ce que de jeunes plantes apparaissent. D'autres ne disent pas comment les petites-gens sont apparus, et commencent simplement au moment où Yondalla rencontre Poucet.

Toutes les versions concordent néanmoins sur le fait que, avant que l'histoire connue ne commence, les petites-gens étaient un peuple timide et fugace vivant comme chasseurs-cueil-leurs aux bords de la civilisation, se s'enfouissant dans des terriers cachés aux humanoïdes et aux monstres qui les mangeaient. Les races civilisées (elfes, humains, nains, gnomes) ne leur accordaient guère d'attention, et pour les humanoïdes ils n'étaient que des repas succulents mais rares. Puis, pour des raisons que les autres peuples ne comprirent jamais, ils sortirent soudain de leurs refuges, se rassemblèrent et créèrent de petits villages d'agriculteurs à travers les mondes connus (les petites-gens attribuent quant à eux ce mouvement au héros mythique Poucet et à la déesse Yondalla). Il est certain dans tous les cas que les petites-gens créèrent leur civilisation après les humains et bien après les nains, les elfes et les gnomes. Ils firent partout en sorte de ne pas se trouver en compétition avec leurs voisins plus violents, choisissant au lieu de cela des régions difficiles de basses terres et de buissons drus qu'ils drainèrent et aménagèrent avec patience, donnant naissance aux comtés pastoraux qu'héritèrent leurs descendants.

Les sociétés de petites-gens se sont développées sur la plupart des terres comprenant des installations humaines importantes. Parfois ce petit peuple vit parmi les humains, partageant leurs cités (mais de nombreuses auront un « quartier des petites-gens » bien défini) ou travaillant la terre aux côtés de leurs cousins plus grands. Mais il est plus courant qu'ils vivent dans de petites enclaves à la limite des domaines humains. De façon générale, les petites-gens n'ont pas ce besoin d'étendre leurs frontières qui caractérise les humains ; ils sont le plus souvent détendus et peu ambitieux. Une fois toutes les douzaines de génération, un petit-homme à l'esprit plus aventureux rassemblera un groupe d'individus avec les mêmes aspirations et partira dans la nature pour trouver de nouveaux territoires, mais comme leurs ancêtres ils éviteront les régions déjà habitées (que ce soit par des humains, des demi-humains ou des humanoïdes). On n'a jamais vu de petites-gens envahissant une région afin d'en chasser les habitants pour s'y installer, mais ils sont capables de cohabiter avec tout habitant qu'ils pourraient trouver dans une région où ils s'installent.

Les petites-gens essaient de former la société la plus civile possible où qu'ils vivent. Ils ont un don pour s'entendre avec les nains, les elfes, les humains et les gnomes dans tous les climats et environnements. L'absence de préjugés est une caractéristique notable des petites-gens, qui leur permet d'accueillir tous les étrangers dans leurs communautés et de s'insérer sans problèmes dans les villes et cités des grandes races. Généralement, les petites-gens coopèrent avec leurs voisins pour assurer la défense de la région ; ils sont ainsi alliés avec des soldats plus grands, qui bénéficient de l'appuis d'excellents frondeurs et archers.

Les Dieux des Petites-Gens

Tout comme l'histoire universelle de Poucet, les petites-gens ont un panthéon commun qui connaît de nombreuses variations locales. Chaque village tient à se distinguer des autres, et chacun honore les mêmes dieux mais leur donne probablement un nom différent. Par exemple, parmi les petites-gens des Sélénae, Yondalla est appelée Périssa et l'on dit qu'elle conçu Poucet sur l'une des îles féeriques. Les petites-gens qui vivent sur la Côte des Épées au sud d'Eauprofonde, pas très loin des Sélénae, appellent Yondalla Dallillia et affirment qu'elle était à l'origine la déesse d'un petit village dans les bois. Les petites-gens de Lurien, bien plus loin au sud, sont convaincus que leurs terres ont vu naître Poucet. Et bien sûr, toutes les petites-gens se re-



présentent Yondalla comme faisant partie de leur race (alors que Poucet partage les caractéristiques de toutes les races).

Il est important de comprendre que ces différences n'existent pas qu'entre les différentes races de petites gens : des villages de petites-gens éloignés d'une poignée de kilomètres peuvent avoir des noms différents pour Yondalla, et chaque village peut penser qu'il s'agit d'une divinité locale, bien plus intéressée par ce vil-lage précis que par les petites-gens dans leur ensemble.

Ce phénomène illustre bien un point important dans la mentalité des petites-gens : n'est véritablement important que ce qui arrive près de la maison. Ils préfèrent de loin vénérer une divinité immédiate et bénéfique, qui les protège eux et personne d'autre, plutôt qu'une déesse abstraite censée protéger toute la race. La distance séparant les humains de la plupart de leurs dieux surprend beaucoup les petites-gens, tout comme la déférence que les adorateurs humains ont envers leurs dieux. Les petites-gens ne sont pas pour autant irréligieux ; simplement, s'ils traitent Yondalla et les siens avec respect, ils sont bien moins fascinés par son pouvoir qu'il n'est habituel entre dieux et mortels.

Du point de vue des petites-gens, un accord a été conclu avec les dieux : en échange de leur fidélité, leurs divinités prennent soin d'eux. Les clercs des petites-gens existent pour que les deux clauses de ce contrat soient respectées, rappelant aux petites-gens de donner ce qu'ils doivent aux dieux et rappelant aux dieux qu'ils sont responsables de la sécurité et du confort de leurs fidèles. Même si cela a l'apparence d'un accord d'affaires purement rationnel, cela n'en est pas un : les histoires sur le « mauvais vieux temps » rappellent à tous ce que doivent les petites-gens à Yondalla, et la grande majorité des petites-gens ressentent de la gratitude et de l'affection envers elle pour ses dons.

Les petites-gens vénèrent de plus un grand nombre de déités mineures très spécialisées, généralement appelées « les petits dieux » ou « les mille pénates ». Chaque maison a souvent un protecteur de son foyer, souvent inspiré par un patriarche ou une matriarche de l'histoire du clan. Le pendeur de crémaillère qui fonde un petit village peut aussi recevoir le même statut quelques siècles plus tard : son esprit pourra être invoqué pour des problèmes concernant la santé et la prospérité du village. Poucet est souvent considéré (sauf par les petites-gens) comme la synthèse d'une multitude de ces héros culturels oubliés en une figure archétypale.

Les petites-gens ont tendance à voir des preuves de l'existence de ces petits dieux locaux dans de nombreux aspects de leur environnement. Un dieux saint patron des boulangers pourra donc être remercié quand une fournée particulièrement bonne est faite ; ou, si le gibier est abondant, le dieu du bois d'à côté (souvent représenté comme un lièvre ou un renard) sera remercié avec de petites offrandes. Les petites-gens qui pêchent ont souvent une grande déférence envers de vieux habitants de la rivière, comme une truite vénérable et abîmée par les combats. Ainsi, un petit-homme qui prend cet animal le relâchera certainement : les petites-gens ne décorent pas leurs terriers avec des animaux empaillés.

Le panthéon le plus commun chez les petites-gens est décrit dans le GMSR4, *les Dieux des Monstres* ; le descriptif qui suit n'est donc qu'une introduction et un récapitulatif.

Le petit peuple a une vision très matriarcale de la religion : leurs principales divinités sont des femmes. Ces déesses ont comme sphère d'influence les aspects les plus importants de la vie des petites-gens ; les dieux masculins sont presque des faire-valoir, dirigeant des aspects secondaires (quoique nécessaires) de la vie.

L'avatar décrit pour chaque divinité est une incarnation temporaire, la forme sous laquelle il est le plus probable que cette divinité soit rencontrée au cours d'une partie.

Bien sûr, ces avatars ne sont pas conçus comme des PNJ que les personnages rencontrent souvent, mais sont des êtres à l'apparence plus ou moins normale toutefois dotés d'un pouvoir presque sans limites. Ils peuvent apparaître pour mettre les PJ en garde ou leur proposer d'agir d'une certaine façon. Poucet n'a pas d'avatar, n'é-



tant pas un dieu mais un héros populaire et peut-être mythique.

Voici les principaux dieux des petites-gens, communs à toute la race (mais sous de nombreux noms et aspects). La véritable adoration quotidienne se fait néanmoins plus probablement à l'égard de l'un des « petits dieux », une divinité bien connue dans la région qui peut agir sur le succès ou l'échec de travaux courants et sur le simple confort.

Yondalla la Pourvoyeuse (déesse majeure)

Yondalla est la déesse de la nature, des plantes et de la croissance. Elle est considérée comme étant la matriarche du panthéon des petites-gens, responsable de la création de cette race et leur apportant la paix, le confort et la plénitude. Elle est aussi considérée comme la grande protectrice des petites-gens : bien que douce et gentille dans la plupart de ses incarnations, elle peut d'un geste de la main faire vieillir ou flétrir tout ceux qui ont porté tort à ses fidèles enfants. Son symbole est un bouclier portant une corne d'abondance, représentant ses deux rôles comme Pourvoyeuse et Protectrice.

Avatar : Yondalla apparaît comme une petite-femme fière à la beauté énergique, avec de longs cheveux d'or, une jupe vert forêt et un solide bouclier de bois.

Sheela Peryroyl (déesse intermédiaire)

Sheela, déesse de l'agriculture, de la nature et du climat, est souvent confondue avec Yondalla elle-même ; certains disent que Sheela et Yondalla sont deux aspects de la même déesse. Tout aussi intéressée par la préservation des étendues sauvages que par le labourage des champs, elle maintient l'équilibre entre les deux. Sheela est aussi responsable des fêtes et célébrations, et, ce qui est peut être le plus important, des histoires d'amour ; ses principaux festivals se tiennent durant le temps des moissons.

Avatar : Sheela apparaît comme une jolie jeune petite-femme avec des fleurs éclatantes dans les cheveux ; elle est généralement rieuse et comblée par la vie. Bien qu'elle semble naïve voire une ravissante idiote, elle a une grande puissance en matière de magie de la nature.

Cyrollalée (déesse intermédiaire)

Il s'agit de la déesse tutélaire de nombreux aspects communs et quotidiens de la vie des petites-gens, s'intéressant principalement au terrier et au foyer ; certains pensent qu'il s'agit d'un aspect de Yondalla plutôt que d'une entité à part entière. L'amitié entre ses fidèles est le plus grand don que l'on puisse lui faire ; sa colère s'abat sur ceux qui ne font pas montre d'une hospitalité et d'une civilité correctes.

Avatar : Cyrollalée prend souvent la forme d'une petite-femme fragile et courbée d'un certain âge, épuisée par la pauvreté et le travail. Sous cette forme, elle visite souvent les terriers des petites-gens pour voir si les occupants sont hospitaliers ; malheur à la famille qui la rejette !

Arvoreen le Défenseur (dieu intermédiaire)

Dieu de la défense active et de la vigilance armée, Arvoreen est le patron de la résistance, pas de la guerre. Il est plus sérieux que la plupart des petites-gens (et que leurs déités), et sert à rappeler que la sécurité dont ils peuvent bénéficier a été dure à gagner et peut facilement être perdue.

Avatar : Arvoreen a l'aspect d'un guerrier petit-homme beau et jeune, musclé et assez peu vêtu. Il a généralement une épée courte et un bouclier métallique étincelant.

Brandobaris (dieu mineur)

Il s'agit du dieu de l'aventure (et des mésaventures), très apprécié des aventuriers petites-gens (et notamment des voleurs). Il a un sens de l'humour très gaulois et un assez mauvais goût. Brandobaris a toujours sous la main une blague ou une chope, mais c'est un vaurien si sympathique qu'il se fait rarement des ennemis. C'est un bon ami de Garl Brilledor et de Baervan Ermiterrant.

Avatar : Sous cette forme, Brandobaris est un petit-homme replet et joyeux. Il est toujours bien habillé et est capable de répondre du tac au tac dans toutes les circonstances.

CHAPITRE

2 Sous-Races des Petites-Gens



Les sous-races de petites-gens (les Pieds-Velus, les Costauds et les Grand-Gars) sont présentées dans le *Manuel des Joueurs* et détaillées dans le premier volume du *Bestiaire Monstrueux* ; d'autres informations sur ces trois races se trouvent dans cet ouvrage. Ces trois races existent pratiquement partout où l'on trouve des petites-gens, et se mélangent souvent. Les Pieds-Velus sont de loin les plus nombreux des trois, représentant environ 75 % de la population mondiale de petites-gens, les Costauds en représentant 15 % environ et les Grand-Gars seulement 10 %. Il existe des rumeurs persistantes selon lesquelles le peuple d'origine dont sont issues ces trois races vit toujours au fin fond des forêts, mais aucun témoignage complètement crédible sur ce peuple n'existe ; si quelques clans barbares de petites-gens survivent dans des endroits étranges, ces « petites-gens sauvages » sont si furtifs qu'ils sont quasiment invisibles pour les membres des autres races. Dans la plupart des cas, ces « petites-gens sauvages » sont probablement des Pieds-Velus, des Grands-Gars ou des Costauds dont les villages ont été détruits par la guerre ou tout autre désastre et qui sont revenus à un mode de vie plus primitif.

Trois autres races de petites-gens sont moins connues ; chacune vit surtout sur un monde donné et se trouve essentiellement sur sa planète. Les Kenders vivent sur Krynn et figurent dans de nombreux produits DRAGONLANCE. S'ils ne vivaient jadis que sur Krynn, leur insatiable curiosité les a poussé a s'embarquer sur des spelljammers, et certains se sont répandus dans des endroits insolites. Les informations qui figurent dans cet ouvrage sont destinées aux joueurs et aux MD suffisamment inconscients pour les autoriser en dehors de campagnes DRAGONLANCE, ou ayant eut la malchance de les autoriser avant d'avoir réellement saisi toutes les conséquences de cet acte.

Les petites-gens d'Athas, dans la campagne DARK SUN, sont décrits dans la boite DARK SUN et



dans le *Bestiaire Monstrueux* de DARK SUN (Appendice 2) ; pour autant que l'on sache, aucun représentant de cette race n'a jamais été vu ailleurs que sur Athas. Enfin, les rarissimes petites-gens polaires, ou Foursins, ont pour certains involontairement pu quitter leur monde désolé grâce à des spelljammers pour se retrouver sur le Roc de Bral et dans de nombreux autres endroits où se réunissent les spelljammers.

Toutes les petites-gens, quelle que soit leur race, sont hautement résistants à la magie et au poison : pour chaque tranche pleine de 3,5 points de Constitution, un petit-homme obtient un +1 à son jet de sauvegarde contre les sorts, les baguettes, bâtons et bâtonnets et contre le poison. Les petites-gens ont également une agilité exceptionnelle, et reçoivent un +1 au toucher pour les frondes et les armes lancées. Furtifs et habiles, ils peuvent se déplacer très silencieusement, ce qui leur donne d'excellentes chances de surprendre leurs adversaires (porter une armure de métal fait perdre cette capacité). Enfin, les petites-gens ont le don des langues : en plus de leur propre langue et du commun, la plupart des petites-gens connaissent au moins quelques mots de gnomique, d'elfique, de nain, de gobelin et d'orque (le nombre exact de langues étant déterminé par l'Intelligence du personnage, comme décrit page 16 du *Manuel des Joueurs*).

Le Vagabondage de Poucet

« Poucet se mit alors au travail, et rassembla son peuple, leur montrant comment tromper leurs ennemis, en effrayer la plupart et se regrouper pour combattre les autres. Bientôt il y eut un petit village sur le bord de la rivière. Fidèle à sa parole, Yondalla les bénit et leur donna un confort et une plénitude qu'ils n'avaient jamais connu. Il y avait assez à manger, et des endroits sûrs pour dormir ; des amis à qui rendre visite, et un foyer dans chaque demeure.

» C'était le plus beau de ses cadeaux, le plus grand trésor pour montrer son amour pour son nouveau peuple : le foyer que vous trouverez aujourd'hui, mes petits, dans toute maison de petites-gens, même humble, même minuscule. Le feu donne chaud aux petites-gens, il leur cuit leur nourriture, il illumine leurs terriers, rappelant toujours les dons de Yondalla.

» Ils aimaient tant cette nouvelle façon de vivre que la plus grande partie du peuple de Poucet voulait rester à jamais à côté de leur foyer, jusqu'à ce que le mauvais vieux temps ne soit plus qu'un souvenir leur rappelant de chérir davantage encore leur façon de vivre. »

La vénérable ancêtre toussa brièvement, et avala une nouvelle gorgée de son thé raide. Soupirant avec satisfaction, elle s'inclina en arrière dans son fauteuil à bascule. Kepeli était monté sur ses genoux, et elle lui caressait machinalement la tête.

« Et Poucet, mère-grand ? Est-ce qu'il s'est installé avec les autres ? demanda Pedderie, tirant la langue à son frère privilégié.

— Et bien, c'est curieux, mais tous les progrès qu'il avait apporté aux autres petites-gens ne l'affectèrent pas beaucoup. C'était toujours le même chenapan, et quand il eut finit la tâche que Yondalla lui avait confiée il serait revenu à ses vieilles habitudes si elle n'avait pas eut une idée derrière la tête.

» Yondalla était très contente de Poucet, et voulait faire la même chose pour toutes les petites-gens, où qu'ils soient, comme pour ceux des Champs Verts. Quant à Poucet, il avait très envie de voyager, et dit qu'il était d'accord car il pensait que ce serait intéressant de voyager à travers le monde et de voir ce qu'il y avait à voir. Il voyagea donc, et durant des années il alla de forêt en forêt, partout où se trouvait notre peuple, et leur montra comment abandonner leur peur et se faire une place dans le monde aux côtés des grands peuples. Et quand il eut finit, Yondalla lui montra comment se rendre dans d'autres mondes en empruntant des chemins que seuls les dieux connaissent.

» Ainsi partit Poucet, voyageant dans tous les mondes, cherchant les demeures dispersées de notre peuple. Il avait remarqué que les gens aimaient mieux ceux qui avaient beaucoup de choses en commun avec eux, aussi quand il trouvait des nôtres vivant près du grand peuple, il leur apprit à adopter certaines façons de faire du grand peuple. S'il trouvait des gens du petit peuple qui vivaient dans une profonde forêt gouvernée par les elfes, un village de Grand-Gars naissait avant qu'il ne parte. Là où quelques familles avaient fui jusqu'aux collines, non loin d'une ville souterraine de nains, apparaissait un village de Costauds.



» Et partout où il allait, Poucet trouvait des humains. Il semblait que les humains pouvaient vivre partout. Même à cette époque, il y en avait beaucoup plus que des elfes ou des nains. Il observa prudemment les humains, car il semblait que par sa nature le grand peuple soit le plus proche du petit peuple. Il en trouva de nombreuses espèces, dans de nombreux endroits. Si les elfes restaient dans leurs forêts et les nains dans leurs montagnes, l'humanité habitait les plaines tempérées, les hautes montagnes et de terribles glaciers, et même des jungles tropicales et des déserts désolés. Presque partout où Poucet trouvait notre peuple, leurs plus proches voisins étaient des fermiers ou des pionniers humains. C'est ainsi qu'apparurent les Pieds-Velus, et que commença la longue amitié entre les nôtres et le grand peuple.

— Et Poucet, mère-grand ? Yondalla l'a sûrement remercié pour avoir autant travaillé ? demanda Câline.

— Bien sûr qu'elle le fit, ma puce ; mais à sa façon et le moment venu. Poucet voyagea à travers les mondes pendant bien longtemps, rencontrant de nouvelles personnes et voyant des choses étranges et merveilleuses, des splendeurs à peine croyables. Nombreux étaient ceux dans les villages qu'il visitait qui l'invitaient à rester avec eux, mais toujours il refusait et reprenait la route pour savoir où elle mènerait.

» Puis un jour il monta sur une colline et vit devant lui une vallée, et il lui sembla qu'il n'avait jamais rien vu d'aussi beau. Une rivière ombreuse serpentait entre des champs bien tenus et entourés d'une forêt magnifique. C'était un petit village de notre peuple, et alors que Poucet se disait qu'il aimerait bien s'asseoir sur le bord de la rivière pour pêcher, il s'aperçut que c'était la même rivière dans laquelle il avait l'habitude de pêcher il y a tant d'années ! Il trouva son vieux terrier, qui avait été entretenu par ses voisins durant tout le temps où il était partit et restait confortable, et s'assit de nouveau avec satisfaction près de son foyer. Il était revenu chez lui après tout ces vagabondages, et s'il n'est pas repartit je suppose qu'il y est encore. »

Le silence descendit dans la pièce, et les enfants se demandaient si la vieille petite-femme s'était endormie tant elle avait l'air de se trouver bien au fond de son fauteuil à côté du feu. Cette fois ce fut Pedderie qui osa poser la question.

« Mère-grand… c'est vrai que vous avez navigué dans la Vastemer… et même dans le ciel et plus loin ? »

La lumière du feu se refléta dans un œil à moitié fermé, un œil qui étincelait de souvenirs merveilleux.

« Oui, ma petite… c'est vrai. Et c'était une sacrée époque, il n'y a pas à dire. Mais c'est là une histoire pour une prochaine fois. »

Les Pieds-Velus

Les petites-gens les plus courants habitent partout où se trouvent des humains, à l'exception notable de Krynn, où ce rôle est joué par les Kenders. Ils vivent en grande partie comme des humains, mais préfèrent les habitations rurales et les villages aux villes et cités. Leurs activités sont centrées sur l'utilitaire et l'ordinaire : fermiers, meuniers, aubergistes, tisseurs, brasseur, tailleurs, boulangers et marchands sont courants dans la société des Pieds-Velus.

Faisant environ 90 cm de haut, les Pieds-Velus sont un peu plus larges que la plupart des humains. Leur teint va du pâle au très mat, avec des couleurs de cheveux correspondantes allant du blond au noir et des yeux marron ou noisette. Ils ne portent que rarement des chaussures (uniquement en cas de mauvais temps ou de froid très intense), et on les reconnaît facilement à la pilosité très dense sur le dos de leurs pieds. Ils n'ont pas de pilosité faciale à l'exception des cils et sourcils. Ils portent des vêtements confortables aux couleurs vives, généralement un pantalon et une chemise ou une robe, avec une veste, un blouson, un chapeau, une étoffe ou un bonnet ajouté comme accessoire. Leurs visages sont ronds et très expressifs, ayant souvent pour les humains un aspect enfantin.

Les Pieds-Velus vivent un peu plus longtemps que les humains, en moyenne 100 ans, mais quelques patriarches et matriarches ont atteint 140 ans et plus. Ils sont généralement pleinement majeurs aux environs de 25 ans.

Les Pieds-Velus ne sont pas extrêmement travailleurs, mais compensent souvent par le talent ce qui leur manque en motivation. Un fermier Pieds-Velus peut s'occuper d'un lopin le matin et passer l'après-midi à faire la sieste sous un arbre,



mais ses rigoles d'irrigation seront si ingénieusement alignées que son champ aura une production équivalente à celle d'une ferme humaine bien plus grande. Une tunique tissée par des Pieds-Velus sera mieux cousue et grattera moins qu'un produit humain similaire, et sera donc vendue bien plus cher.

Les Pieds-Velus sont les petites-gens les mieux intégrés aux sociétés humaines. Ils travailleront pour des humains ou embaucheront des travailleurs humains, et de nombreux marchands Pieds-Velus ont fait leur fortune en démarchant les élites humaines des villes. S'ils peuvent vivre dans des bâtiments chez les humains, les Pieds-Velus préfèrent vivre avec d'autres petites-gens tant que possible.

Le logement préféré d'un Pieds-Velus est le terrier à la fois sous terre et en surface. La partie supérieure est presque toujours charpentée de bois, avec plusieurs portes et fenêtres et un espace lumineux et aéré, même si les plafonds ne sont généralement pas à plus de 1,50 m du sol. La partie inférieure comprend la cheminée et plusieurs petites pièces confortables.

S'ils n'ont pas le temps, les autorisations ou les moyens de construire une maison traditionnelle, les Pieds-Velus occuperont sans arrière-pensée une maison humaine, une caverne abritée ou même une cabane ou une tente. Mais où qu'ils vivent, les Pieds-Velus auront toujours un endroit pour entretenir un feu et se rassembler pour papoter.

Table 5 : Scores de caractéristiques des Pieds-Velus

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	7	18
Dextérité	7	18
Constitution	10	18
Intelligence	6	18
Sagesse	3	17
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Dextérité, -1 Force

Langues : Une langue humaine en plus des langages habituels des petites-gens.

Infravision : Non.

Capacités spéciales : Les Pieds-Velus s'entendent très bien avec les humains, et reçoivent un +2 aux jets de réaction avec les PNJ humains.

Les Costauds

Les Costauds ne sont pas aussi courants que leurs cousins Pieds-Velus, mais constituent tout de même une race nombreuse et répandue. Ils font à peu près la même taille que les Pieds-Velus, soit à un ou deux pouces près 90 cm ; mais ils sont bien plus carrés — un Costaud moyen pèse une fois et demi le poids du Pieds-Velus moyen ! Cette corpulence n'est néanmoins pas que de la graisse ; les Costauds sont plus musclés que les autres petites-gens et sont généralement meilleurs que les autres dans les matchs de lutte, qui sont d'ailleurs très populaires chez eux.

Plus rougeauds que les autres petites-gens, les Costauds rougissent facilement lorsqu'on leur fait plaisir et deviennent écarlates lorsqu'ils sont en colère. Leur couleurs de cheveux sont plutôt claires, les blonds et les blond roux prédominant ; leurs yeux sont bleus, gris ou verts. Contrairement aux Pieds-Velus et aux Grands-Gars, les hommes Costauds ont une pilosité faciale, mais pas de véritable barbe ; il s'agit souvent de pattes très fournies ou de côtelettes. Les moustaches sont rares, et ceux qui peuvent en faire pousser en sont particulièrement fiers.

Les Costauds préfèrent porter des vêtements solides, généralement fait de cuir bien tanné. Ils préfèrent qu'ils soient pratiques plutôt qu'esthétiques, et ils ont donc tendance à tous s'habiller de façon similaire. Mais un Costaud essaie souvent de se démarquer en conservant des vêtements très colorés en tissus particuliers (coton, laine ou plus rarement soie) pour les grandes occasions. Ils portent souvent des bottes, qui se rapprochent en fait plus d'épais mocassins les protégeant du sol rocailleux ou marécageux que l'on trouve généralement sous des pieds de Costaud.

Ces petites-gens ont tendance à davantage s'éloigner des sociétés humaines que les Pieds-Velus, préférant les nains. Les nains et les Cos-



tauds se mélangent très bien, et leurs communautés sont souvent proches les unes des autres. Des alliances militaires et défensives entre les deux races sont courantes, et un commerce important est également habituel.

Les villages de Costauds se trouvent généralement dans des régions vallonnées ou rocailleuses près d'eaux poissonneuses et de champs bien irrigués. Ce sont les seuls petites-gens qui réalisent des excavations, mais ce sont d'assez bons mineurs et ils peuvent souvent réa-liser d'excellentes affaires grâce à l'extraction de minerais. Les Costauds peuvent également être de bons joailliers, tailleurs de pierre, maçons, forgerons et bateliers. Ce sont au mieux des fermiers médiocres, sauf pour ce qui est de la culture des champignons, et comme marchands ils excellent surtout dans la vente des produits susmentionnés.

Préférant plus que toute autre race de petites-gens les habitations souterraines, un Cos-taud vit généralement dans un terrier complètement creusé. Celui-ci comprend dans certains murs quelques fenêtres rondes avec des volets pour laisser entrer l'air et la lumière, mais l'endroit est plus froid, plus sombre et un peu plus humide qu'une demeure de Pieds-Velus.

Étant les plus travailleurs des petites-gens, les Costauds peuvent faire beaucoup de choses en peu de temps. Ce sont des soldats solides, et leur infravision (20 m de portée) leur donne un grand avantage en combat nocturne. Ce sont des nageurs et bateliers compétents, et ils ont utilisé de petits canoë fins avec efficacité dans des attaques nocturnes contre des navires plus grands.

Avec une espérance de vie de plus de 130 ans, les Costauds ne sont pas considérés comme adultes avant leur trentième anniversaire. Les plus vieux de cette race ont dépassé le double siècle.

Table 3 : Scores de caractéristiques des Costauds

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	5	17
Dextérité	8	19
Constitution	10	19
Intelligence	6	18
Sagesse	3	18
Charisme	5	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Dextérité ou Constitution, -1 Force.

Langues : Une langue naine en plus des langages habituels des petites-gens.

Infravision : Oui (20 m).

Capacités spéciales : Les Costauds ont 75 % de chances de détecter les passages en pente et 50 % de déterminer la direction lorsqu'ils sont sous terre.

Les Grand-Gars

Cette race de petites-gens n'est pas aussi commune que les Costauds ou les Pieds-Velus, mais on en trouve parfois un bon nombre dans des forêts tempérées. Ils font un peu plus de 1,20 m, mais sont fins et élancés et ne pèsent guère plus que les Pieds-Velus. Ils portent leurs cheveux longs, souvent couronnés d'une petite coiffure de couleur vive.

Les Grand-Gars ont la plus grande espérance de vie des petites-gens, soit près de 180 ans avec les plus vieux atteignant 250 ans. Comme les Pieds-Velus, les Grand-Gars ne portent généralement pas de chaussures. Leur fourrure pédestre est généralement moins dense et plus fine que celle de leurs cousins.

Les Grands-Gars préfèrent les couleurs forestières comme le brun, le jaune, le vert et ont conçu plusieurs teintures spéciales de verts particulièrement vifs. Ils aiment la compagnie des elfes, et la plupart des villages de Grands-Gars se trouvent près de populations du peuple sylvain, avec qui ils entretiennent d'importants échanges.

Préférant vivre à la surface, les Grands-Gars habitent souvent des demeures spacieuses en bois, avec de nombreuses fenêtres. Le plafond d'une maison de Grand-Gars est souvent à la hauteur d'un homme ! Si la maison comprendra souvent un cellier, il est essentiellement utilisé pour ranger. Néanmoins, durant les jours les plus chauds de l'été, les Grand-Gars se retirent souvent dans leurs chambres souterraines pour de longs après-midi de conversations et de siestes.



Les Grands-Gars sont les petites-gens ayant le plus d'affinités pour le travail du bois. Ce sont de formidables charpentiers (ils construisent souvent des charrettes et des bateaux pour des clients humains), scieurs, ciseleurs, musiciens, bergers, éleveurs de volaille, laitiers, fromagers, chasseurs et éclaireurs. Ce sont de meilleurs fermiers que les Costauds (mais pas aussi bons que les Pieds-Velus) et ils sont plus à même que tous les autres petites-gens de cueillir les baies, noix, racines et céréales sauvages.

Les Grands-Gars sont les seules petites-gens sachant monter à cheval, et ils ont de petits poneys. Ils ont créé de nombreuses sous-races par élevage, des montures rapides, à la crinière fournie, agiles et à la grand endurance. Lors d'une charge, bien sûr, ils n'ont pas la puissance de choc d'un destrier d'humain ; mais des compagnies de lanciers légers et d'archers à cheval Grand-Gars ont servi avec distinction lors de nombreuses campagnes difficiles.

À pieds, les Grands-Gars manient la lance avec une rare dextérité. Ils sont capables de se mettre très vite en hérisson, créant un barrage de lances tel que les cavaliers comme les fantassins sont dissuadés d'attaquer. Il s'agit de l'une des rares formations de petites-gens capable de se battre à armes égales sur un champ de bataille avec un adversaire plus grand.

Table 7 : Scores de caractéristiques des Grands-Gars

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	7	18
Dextérité	7	18
Constitution	10	18
Intelligence	6	18
Sagesse	3	17
Charisme	3	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Dextérité ou Sagesse, -1 Force.

Langues : Une langue elfique en plus des langages habituels des petites-gens.

Infravision : Non.

Capacités spéciales : Comme les elfes, les Grands-Gars peuvent reconnaître une porte secrète sur un jet de 1 sur 1d6. Tous les Grands-Gars reçoivent un bonus de +2 aux jets de surprise en terrain forestier ou boisé.

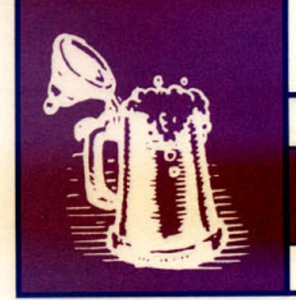
Les Kenders

Les célèbres Kenders sont un curieux exemple d'évolution convergente. Leur monde natal, Krynn, est l'un des rares sans véritables petites-gens. Leur place dans l'écosystème est occupée par une autre race qui, si elle n'a pas de rapport génétique avec les petites-gens, a une taille, une apparence et une culture comparables : les Kenders. Les Pieds-Velus, Costauds et Grands-Gars qui se sont rendus sur Krynn ou ont rencontré des vagabonds Kenders sur d'autres mondes les ont adoptés comme cousins d'honneur, malgré des réserves provoquées par l'absence totale chez les Kenders d'une vertu chérie des petites-gens, le sens commun.

Une description presque exhaustive des Kenders figure dans les suppléments DRAGONLANCE. Les informations qui sont ici données concernent l'utilisation des Kenders dans une campagne AD&D générale, ou autrement dit portent sur les Kenders qui se sont éloignés de Krynn pour s'installer dans d'autres mondes. Il est important de noter que le MD est totalement libre d'accepter ou de refuser les Kenders dans sa campagne, et qu'il lui est conseillé de se pencher très attentivement sur le sujet avant de donner son accord !

Le Kenders sont un peu plus grands que la plupart des Pieds-Velus ou des Costauds, soit environ 1,10 m. Ils sont bien plus élancés que de véritables petites-gens, et leur âge est plus visible : un Kender ayant la cinquantaine ressemblera à un humain ayant la quarantaine, alors qu'un Pieds-Velus gardera probablement son air jeune jusqu'à un âge avancé. Le teint des Kenders est clair, mais ils bronzent facilement. Ils portent souvent leurs cheveux longs, avec un chignon ou plus souvent une queue de cheval. Ils portent des chaussures la plupart du temps, car contrairement aux véritables petites-gens ils n'ont pas de fourrure pédestre.

Les Kenders sont les membres les plus curieux du petit peuple, et ceux qui ont le plus de chances



de quitter leur foyer et leur maison pour se lancer à l'aventure. La plupart d'entre eux ont un besoin irrésistible de voyager lorsqu'ils deviennent adultes (vers vingt ans) et passeront plusieurs décennies à explorer le monde qui les entoure, ne commençant à ressentir un besoin tout aussi irrésistible de revenir chez eux pour s'installer que quand ils commencent à vieillir (vers la cinquantaine ou la soixantaine). Les deux traits les plus marquants des Kenders sont une curiosité pathologique les poussant à fouiller tout ce qui se présente (y compris les poches de tout ceux qui les entourent) et une méconnaissance totale et absolue de la peur, les immunisant même à la peur magique ; ces deux traits combinés font qu'ils sont prêts à voyager littéralement partout et à tout essayer. L'espérance de vie d'un Kender est similaire à celle d'un Pieds-Velus (environ un siècle), mais il faut souligner que du fait de leur curiosité et de leur intrépidité, les Kenders risquent bien plus que les autres petites-gens une mort soudaine et violente.

Table 8 : Scores de caractéristiques

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	7	17
Dextérité	6	18
Constitution	10	18
Intelligence	6	18
Sagesse	3	18
Charisme	5	18

Ajustements aux caractéristiques : +2 Dextérité (maximum 19), +1 Charisme, -1 Force et -2 Sagesse.

Langues : Kender, commun de Krynn et toutes autres langues permises par l'intelligence.

Infravision : Oui (10 m).

Capacités spéciales : Les Kenders qui ne sont pas voleurs ont une chance de base de 5 % dans tous les talents de voleur, sauf « lire les langues inconnues » (aucune chance) et « grimper » (40 %). Les modificateurs de Dextérité s'appliquent, mais ces capacités n'augmentent pas avec le niveau. Les Kenders sont totalement immunisés aux ef-





fets de la peur normale ou magique, qu'elle soit provoquée par des monstres type momie ou liche et par des sorts type *peur* et *symbole de peur*.

Satire : Les Kenders ont un don incroyable pour insulter et provoquer un ennemi jusqu'à ce qu'il perde toute raison et attaque de façon incontrôlée. Si la victime peut comprendre le langage du Kender, il doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts (les bonus de Sagesse s'appliquent) ; en cas d'échec, la victime attaque sauvagement le Kender pour 1d10 rounds, avec une pénalité de -2 à tous les jets d'attaque et de +2 à sa classe d'armure.

Les Petites-Gens d'Athas

Cette race de petites-gens n'existe que sur le monde d'Athas, sous le Soleil Sombre. Ils habitent essentiellement dans les jungles le long de la Cordillère, le terrain le mieux irrigué de tout Athas. Ils construisent leurs villages dans les enchevêtrements de la forêt tropicale et gardent jalousement leur territoire contre toute intrusion.

Les petites-gens d'Athas sont de loin les moins sociables de tous. Ils ont l'esprit de clan, sont soupçonneux de nature et se méfient des étrangers. Leur tradition de manger les intrus s'aventurant sur leur territoire en fait un danger pour tous les voyageurs imprudents. Les petites-gens d'Athas sont à part parmi toutes les cultures de petites-gens du fait de cette caractéristique alimentaire (ils ne se considèrent néanmoins pas, et avec raison, comme cannibales, puisqu'ils ne mangent pas les membres de leur espèce).

Les villages de ce peuple largement nomade sont centrés autour d'une grande pyramide de pierre, avec quelques bâtiments de pierre éparpillés autour. Un village est la résidence d'un chef et de quelques uns de ses fidèles ; le restant des petites-gens parcourt un territoire forestier bien déterminé, mais tous les clans se rassemblent au village une fois par siècle.

Les petites-gens d'Athas font environ un mètre de haut. Leur couleur de peau est très variable, mais même les plus claires sont bien bronzées par le soleil, cette race ayant tendance à ne pas s'encombrer de beaucoup de vêtements. Les hommes comme les femmes portent leurs cheveux en crinière longue et négligée, à l'exception des prêtres qui se rasent généralement la tête ; le restant de leur corps est entièrement glabre.

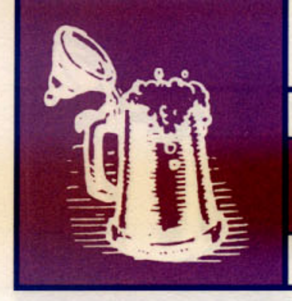
Capables de progresser dans tous les terrains forestiers, y compris les marais denses, les bosquets d'épineux, les mangroves, etc. les petites-gens d'Athas utilisent également ce couvert naturel pour cacher leurs villages aux peuples plus grands. Un réseau de pistes, faisant toujours moins de 1,20 m de haut, parcourt l'immense forêt verdoyante.

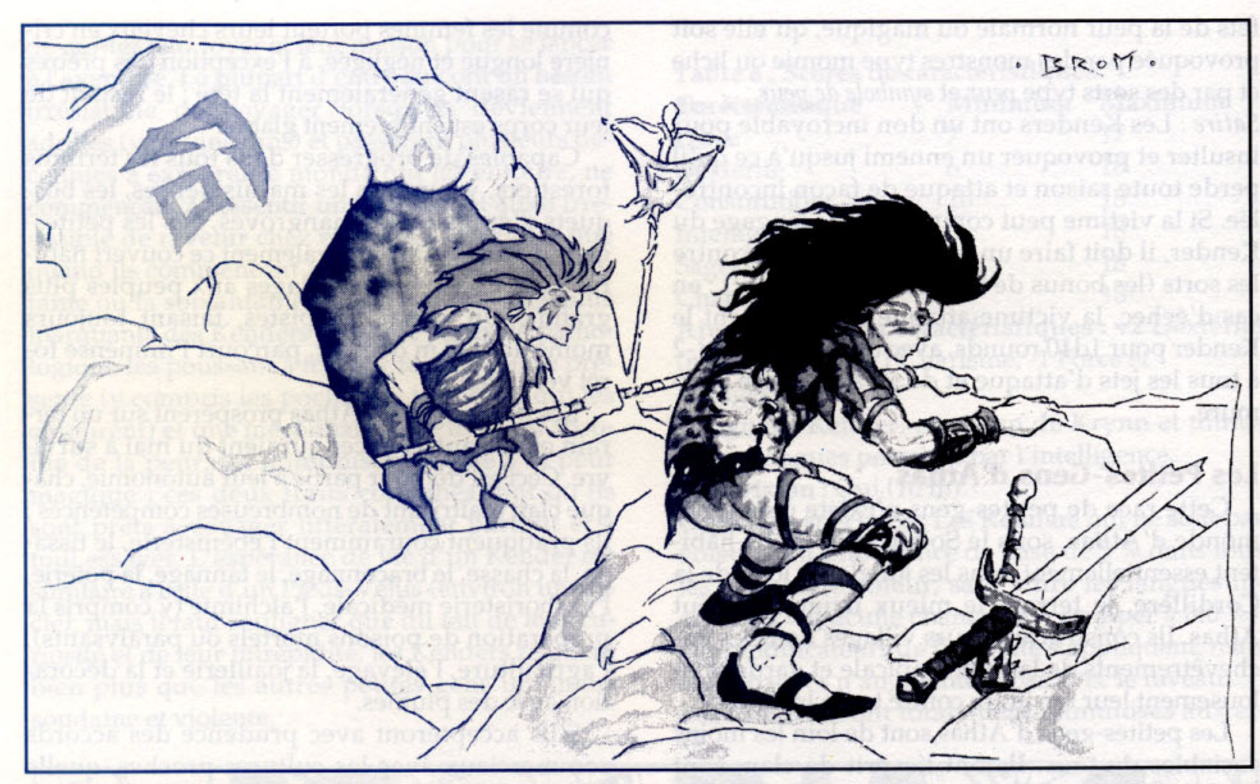
Les petites-gens d'Athas prospèrent sur un terrain où les autres races auraient du mal à survivre. Ceci est dû pour partie à leur autonomie, chaque clan maîtrisant de nombreuses compétences ; ils pratiquent couramment l'ébénisterie, le tissage, la chasse, le braconnage, le tannage, la poterie, l'herboristerie médicale, l'alchimie (y compris la préparation de poisons mortels ou paralysants), l'agriculture, l'élevage, la joaillerie et la décoration avec des plumes.

S'ils accepteront avec prudence des accords commerciaux avec les cultures proches, quelle que soit leur race, ces petites-gens conduiront toutes les transactions dans un endroit neutre ou dans le village de leurs interlocuteurs, et n'accepteront pas la présence de marchands étrangers dans leurs villages. Cet arrangement est appréciable pour l'autre race concernée, les marchands sachant bien qu'il est dangereux de se risquer dans les jungles des petites-gens, même des expéditions nombreuses et bien armées étant l'objet de raids et de vols.

Les petites-gens d'Athas traitent les autres membres de leur race mais venant d'autres tribus avec respect, générosité et amitié, même si ces petites-gens accompagnent des ennemis du clan (quelques clans renégats refusent néanmoins d'accepter cette solidarité, et les petites-gens quittant leur clan évitent de tomber entre leurs mains).

Comme chez toutes les petites-gens, quelques petites-gens d'Athas sont très curieux des coutumes et caractéristiques des autres cultures situées hors de la jungle, et deviennent des vagabonds





prudents. S'il leur est difficile d'oublier leurs soupçons constants que les gens qu'ils rencontrent durant leurs voyages attendent uniquement qu'ils aient baissé leur garde pour les tuer et les manger, ces courageux explorateurs s'essaient à divers comportements et sont très ouverts pour expérimenter de nouvelles formes de nourriture, de loisirs et autres expériences.

Étant la seule race de petites-gens avec un quelconque intérêt pour l'escalade des arbres, certains des petites-gens d'Athas établissent même leurs demeures dans les branches d'arbres géants de la jungle. Les maisons d'un tel village sont reliées par des ponts suspendus, conduisant souvent à des escaliers en vis menant à d'autres bâtiments situés au sol. Un camp plus classique se situera dans une clairière proche d'un cours d'eau ou d'une étendue d'eau propre. Une barrière épineuse, que l'on a fait pousser comme une haie de trois mètres ou davantage, protège tout le village à l'exception de l'unique porte perpétuellement gardée.

Au combat, les petites-gens d'Athas préfèrent les épées courtes, les frondes et les dagues. Le métal étant rare sur Athas, la plupart de leurs armes sont faites de bois et d'os. Cette race est également très capable avec ses sarbacanes très précises, dont la portée est d'environ 20 m. Les fléchettes sont généralement imprégnées de l'une de leurs toxines virulentes ou de produits paralysant à effet foudroyant distillés par les alchimistes de la tribu.

Table 7 : Scores de caractéristiques des Athasiens

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	3	18
Dextérité	12	20
Constitution	5	20
Intelligence	5	20
Sagesse	7	20
Charisme	5	20



Ajustements aux caractéristiques : +2 Dextérité, +2 Sagesse, -2 Force, -1 Constitution, -1 Charisme.
Langues : Les petites-gens d'Athas ont leur propre langue, basée sur les cris d'animaux de la forêt (ululements, cris, trilles, sifflements, etc.). La plupart des petites-gens parlent ce langage et aucun autre. Les chefs des tribus maîtrisent néanmoins souvent le langage de leurs voisins afin de faire du commerce. Les vagabonds peuvent apprendre des langues en fonction de leur Intelligence.
Infravision : Non.
Capacités spéciales : En plus des classes habituelles de prêtre, guerrier et voleur, les petites-gens d'Athas peuvent être druides, gladiateurs, rôdeurs, illusionnistes et psionistes (toujours en respectant les variations de ces classes dans le monde de DARK SUN).

De plus, comme pour toutes les campagnes sur Athas, les personnages commencent au troisième et non au premier niveau.

Les Foursins (petites-gens polaires)

Cette race rarissime de petites-gens est originaire de Falakyr, ce qui signifie tout simplement « le monde » dans leur langue. Il s'agit d'un endroit frigorifique fait de glace, de montagnes et de glaciers. Les Foursins y sont la principale race intelligente, bien que des nains habitent également des réseaux souterrains ; il n'y a pas d'humains, d'elfes ou de gnomes sur Falakyr.

Les Foursins vivraient toujours aussi isolés si un sorcier maléfique n'était parvenu en spelljammer sur leur monde et n'avait décidé que ces petites-gens barbus feraient de bons esclaves. En conséquence, il en fit capturer un grand nombre qui furent envoyés sur d'autres mondes par les vaisseaux du sorcier. Certains s'échappèrent dans divers ports et ne furent pas repris jusqu'au départ de leur vaisseau ; ainsi, quoiqu'extrêmement rares, les Foursins peuvent se trouver dans n'importe quelle campagne.

La caractéristique la plus remarquable de cette race est la longue barbe pleine des hommes adultes. Ils sont très fiers de ces barbes, et celles des vieux Foursins atteignent souvent la ceinture. Cette race préfère les vêtements chauds faits de fourrures d'animaux ou en comprenant une bonne proportion. Ils portent souvent des raquettes et des bottes.

Les Foursins ressemblent aux Costauds par leur taille et leur corpulence, mais leur espérance de vie est bien plus courte (80 ans), probablement du fait d'un environnement natal bien plus dur. Les couleurs de cheveux et de peaux varient beaucoup, mais sont généralement claires avec des yeux sombres. Les quelques Foursins qui ont les yeux verts sont très respectés, étant pris pour des émissaires des dieux et recevant toute leur vie des privilèges quasiment royaux.

Dans leur propre environnement, les petites-gens polaires sont essentiellement nomades, parcourant les glaciers et les toundras désolées, en suivant de grands troupeaux d'animaux migrateurs. Ils sont très bons pour survivre dans ces conditions très difficiles.

Les Foursins sont divisés en petits clans, ne comptant généralement pas plus de trente individus. En été ils vivent dans des yourtes ; en hiver dans de petits igloos. Leurs vêtements sont faits de fourrure, leur équipement de cuir, d'os et d'ivoire ; le bois n'existe quasiment pas sur Falakyr. Les chefs de clan ont souvent des armes et des outils en métal, acquises après échanges avec les nains habitant à l'intérieur de Falakyr.

Ayant maîtrisé un certain nombre de compétences spécialisées, les Foursins font partie des demi-humains les plus aptes qui soient à survivre dans leur environnement éprouvant, et semblent même s'amuser en ce faisant ! En général, les Foursins sont des gens qui ont une bonne nature et qui aiment les blagues, les histoires drôles et les chansons de corps de garde. Les deux parents s'occupent de leurs enfants avec beaucoup de tolérance et de tendresse, leur apprenant très tôt les secrets de la survie sous ces climats hostiles.

Les étrangers, et notamment ceux qui apportent des cadeaux, des objets à troquer ou des histoires intéressantes, sont accueillis par les Foursins avec une chaleureuse hospitalité. Bien que leurs vies soient dures, ces gens altruistes traite-



ront leurs visiteurs avec gentillesse et générosité à moins d'avoir de bonnes raisons de ne pas le faire.

Les membres de cette race sont très compétents en matière de survie dans leur environnement, et certaines de ces compétences peuvent être utilisées dans d'autres situations. Ils sont parmi les trappeurs les plus patients des mondes connus et d'excellents chasseurs, tanneurs et bourreliers. Leur bateau caractéristique est un kayak miniature, composé d'une enveloppe quasiment étanche de cuir enveloppant une solide structure d'os. Si seuls les artisans spécialisés peuvent construire ces bateaux, quasiment tous les Foursins adultes savent s'en servir. Quand ils chassent, les Foursins utilisent des frondes de cuir pour le petit gibier et de longs harpons pour les animaux plus dangereux ; ces harpons peuvent comporter une corde solide pour ramener ce qui a été empalé. Au contact (situation dans laquelle ils évitent de ce trouver autant que faire se peut), ils utilisent de courtes haches et des dagues. Du fait de leur nombre restreint et de l'absence d'ennemis potentiels, les membres de cette race n'ont pas l'habitude de la guerre et n'ont pas de tactiques pour lutter contre une formation de soldats.

En matière de chasse, les Foursins sont les meilleurs. Parfois, quelques Foursins conduits par un guerrier expérimenté lanceront une mission pour tuer une menace dangereuse pour la tribu, comme une bande de yéti ou un géant du froid. Utilisant intelligemment les différents terrains et des diversions, ainsi que des embuscades patiemment conçues et tendues, ils peuvent vaincre des ennemis bien plus grands qu'eux. À cet égard, ils ne sont guère différents de leurs cousins vivant sous des climats plus chauds.

Table 10 : Scores de caractéristiques des Foursins

Caractéristique	Minimum	Maximum
Force	4	18
Dextérité	7	18
Constitution	9	18
Intelligence	6	18
Sagesse	4	18
Charisme	7	18

Ajustements aux caractéristiques : +1 Dextérité, +1 Constitution, -1 Force, -1 Sagesse.

Langues : Foursin et nain.

Infravision : Non.

Capacités spéciales : Tous les Foursins ont automatiquement une compétence en Survie arctique. De plus, ils ont un bonus de +4 à leurs jets de sauvegarde contre le froid, qu'il soit naturel ou magique, en plus de tous leurs bonus de Constitution.

Du fait de leur agilité pour éviter les coups, tous les Foursins ont un bonus de -4 à la classe d'armure lorsqu'ils combattent des adversaires géants, et de -2 contre les adversaires de taille humaine ; ces deux bonus ne sont pas compatibles.



CHAPITRE 3

Culture des Petites-Gens

Une culture de paix et d'harmonie, un attachement émotionnel chaleureux envers la famille et les amis (dont une capacité à ignorer les différences physiques pour trouver les véritables similitudes), et un goût pour les meilleures choses de la vie… voilà les points forts d'une vie de petit-homme. Si le chapitre 2 explorait les différences entre les races de petites-gens, celui-ci s'intéresse à ce qu'ils ont en commun : leur nature grégaire, leur personnalité digne de confiance et le goût pour le confort physique que peut leur apporter leur environnement.

Aucune autre culture n'a cette absence de préjugés, pour ne pas dire cet enthousiasme à se mêler aux membres d'autres races. Et les petites-gens, avec leur tempérament souvent joyeux, leur approche plus ou moins honnête de la vie et leur ingéniosité altruiste, sont très bien accueillis dans les communautés humaines, elfiques, naines, gnomes et mêmes sylvaniennes, géantes ou (plus rarement) gobelinoïdes.

Mais malgré, ou peut être grâce à, cette capacité à se diversifier, les petites-gens de toutes les cultures ont des liens très forts avec leur famille élargie : la compagnie des autres petites-gens est importante pour les membres de cette race. Les familles restent soudées, quelle que soit leur taille, et de nombreux petites-gens adultes prendront le conseil de ces frères, sœurs, grands enfants ou parents avant de prendre une décision importante ; si leurs proches ne sont pas joignables, ils s'adresseront à leurs amis voire à de simples connaissances, tant qu'il s'agit d'autres petites-gens. Même si les conseils ne sont pas suivis, les petites-gens se sentent mieux lorsqu'ils savent que d'autres membres du petit peuple con-naissent les tenants et aboutissants de leur décision.

Le terme « Petites-Gens »

Il faut souligner que, du point de vue des petites-gens eux-mêmes, le terme « petites-gens » est mal choisi. Ils ne se considèrent pas comme étant particulièrement petits ; à leur avis, ce sont tous les autres qui sont trop grands. Leur propre nom pour leur race se traduit simplement par « le peuple » ou « le petit peuple » (terme qui inclus parfois les gnomes) ; les humains, les elfes et les nains sont mis dans le même sac sous le nom de « grand peuple ». Les petites-gens ont un terme familier pour les humains, qui pourraient se traduire par « trop grands ».

Le Foyer et le Terrier

« Regardez le feu, mes petits… Comment il se met à l'aise dans son lit, confortable et chaud. Il n'a pas de flammes pour nous en ce moment, mais nous n'en avons pas besoin. Les cendres sont encore plus chaudes.

» Assez chaudes pour une histoire, mère-grand ? » demande Pedderie, se glissant rapidement sur ses genoux avant qu'un autre ne le fasse ; sa sœur Petronille ainsi que Kepeli, Câline et les autres s'installent autour de la cheminée de pierre, se glissant dans les épaisses fourrures sur le sol.

« Tu me connais bien, mon petit chat. Aujourd'hui c'est toi qui choisit : quelle histoire veux tu entendre ?

» Ben… la dernière fois tu nous a raconté comment Poucet revint chez lui après tout ces vagabondages. Comment était son terrier ?

» Ah, mais tu pourrais répondre toute seule si tu réfléchissais une minute, ma petite. Vois tu, quand Poucet revint aux Champs Verts, Yondalla était déterminée à ce qu'il ne reparte jamais. Avant qu'il ne s'en aille, son terrier avait juste été un endroit où dormir ou un refuge face à ses ennemis. Elle décida d'en faire un endroit qui l'attirerait comme le soleil naissant attire la rosée dans les herbes, une maison si parfaite qu'aucun endroit dans tous les mondes ne le pousserait à le quitter. Dites moi, les enfants… de quelles choses avait-elle besoin ?

— De l'eau ! pépia Kepeli. Un cours d'eau pour chuchoter dans la nuit et le bercer de son chant.

— Bien, mon petit, très bien. Et de l'eau assez profonde et propre pour prendre un bain frais, assez large pour abriter de bonnes truites. Et aussi, une petite chute d'eau, belle à regarder et à écouter.

— Des fleurs, aussi ? demanda timidement Pedderie. Ou un flanc de colline couvert d'herbe tendre et de trèfle où s'allonger durant les après-midi ensoleillés ?



— Les deux, ma petite, et aussi de buissons et de petits arbres. Poucet aimait faire pousser des plantes et aussi les plantes sauvages, et devant ses fenêtres Yondalla mis une prairie parfaite. Son terrier était à flanc de colline, face au sud afin de se réchauffer au soleil en automne et en hiver, avec au-dessus des portes et des fenêtres une frange d'herbe pour faire de l'ombre en été quand le soleil donne. Des fleurs flamboyaient dans la prairie du printemps à l'automne, et elle était entourée de grands arbres — des essences solides, avec de grands feuillages faisant de l'ombre, et de grands épineux, verts toute l'année.

— Et le terrier, mère-grand, il avait sûrement une cheminée ?

— Oui, Câline, c'est bien vu. Voyez vous, mes petits, le foyer est le cœur de n'importe quel terrier ; c'est l'endroit où vous rêvez maintenant de ce que vous ferez et d'où vous irez quand vous serez grand, et c'est l'endroit où vous vous assiérez pour remonter dans vos souvenirs quand vous serez vieux… »

La vieille petite-femme fixait le feu, avec une expression nébuleuse dans ses yeux à moitié fermés. Un moment, les enfants se demandèrent si elle s'assoupissait, mais elle faisait simplement une brève promenade sur le chemin de ses souvenirs.

Pour les petites-gens, le principal symbole de l'importance de la demeure, de la famille et de la communauté est le terrier et son indispensable foyer. Toute habitation de petites-gens comprendra une forme de cheminée, et même les petites-gens qui vivent à la surface parlent de leur « terrier » à propos de l'endroit où ils vivent, même si c'est une chambre d'auberge.

Si les terriers changent suivant le climat et le terrain (par exemple, un igloo foursin est assez différent d'une maison arboricole de petit-homme athasien), ils ont tous des points communs. Si possible, il y aura des fenêtres, qui seront tout le temps ouvertes sauf lorsqu'il fait très froid : pour une petite-femme, douillet ne veut pas dire renfermé. Les Grands-Gars sont ceux qui apprécient le plus l'air frais, disposant leur terrier de façon à profiter de toute brise douce soufflant dans les environs, tandis que les Costauds sont à l'opposé et pourraient n'avoir que quelques fenêtres étroites.

Quoique bien aéré, le terrier sera protégé contre le mauvais temps par des volets de bois ou de cuir qui peuvent être étroitement fermés et colmatés contre les coups de vent et les tempêtes. Contrairement aux nains, les petites-gens éclairent bien leurs demeures, avec des lampes dans chaque pièce, mais les volets et les portes sont si bien ajustés dans leurs montants que pas un rayon de lumière ne vient de l'extérieur quand le terrier est complètement fermé.

La cheminée est autant que possible construite en pierre, en fonction des matériaux disponibles, et recouverte d'un grand manteau de bois. Elle a un grand âtre et un conduit bien conçu pour avaler la fumée et la faire sortir de la pièce. Dans les climats froids, des cheminées complexes sont parfois construites avec leurs propres arrivées d'air à l'extérieur du terrier, ce qui permet à la maison d'être calfeutrée sans étouffer le feu, d'autres conduits évacuant l'air chaud. Par contre, les petites-gens des endroits chauds préfèrent se réunir autour de feux de camps communs pour des soirées à discuter entre amis ; mais chaque terrier a malgré tout sa propre cheminée.

Il n'est pas rare que dans un terrier de petites-gens un feu dure des années, voire des décennies ou des générations, sans être rallumé. Même dans les climats très chauds où on le laisse redevenir cendres, il est ranimé pour la nuit. Des essences dures et des arbres âgés font le meilleur bois, mais où qu'ils vivent les petites-gens découvriront bien vite quel est le meilleur combustible pour produire une chaleur constante. Les petites-gens savent trouver les bois locaux (noyer, santal, bois de rose, etc.) pour embaumer l'air ou la nourriture qu'ils cuisinent.

Une cheminée de petites-gens a généralement à coté d'elle des étagères et des bras mobiles pour mettre au-dessus du feu divers chaudrons et bouilloires. C'est ainsi que les repas sont cuisinés, que le lait est transformé en fromage et que les poteries d'argile sont durcies. Souvent un grand four se trouve dans un coin de l'âtre et est utilisé pour cuire le pain qui est essentiel dans l'alimentation des petites-gens.



Un homme paresseux reste dans son vieux fauteuil toute la journée à profiter du soleil, alors qu'un homme industrieux travaille pour gagner l'argent pour acheter un beau fauteuil neuf sur lequel il pourra un jour s'asseoir. Dites-moi, quel est le plus sage ?

— Philosophie de Pieds-Velus

Les petites-gens sont de grands connaisseurs en matière de confort, et l'intérieur d'un terrier sera meublé de façon aussi douillette que le ou les occupants peuvent se le permettre. Le sol sera couvert de plusieurs tapis, carpettes et descentes de lit. Chaque petit-homme, aussi pauvre soit-il, a au moins une table et quelques tabourets et au moins un fauteuil rembourré et confortable. Les lits sont petits mais agréables, le matelas étant rempli de paille propre ou parfois de duvet, avec plusieurs oreillers moelleux.

Le manteau de la cheminée est très décoré, le plus souvent de façon pratique avec des assiettes ou des bougies, mais parfois de façon ornementale ou exotique. Il s'agira souvent des possessions ayant le plus de valeur sentimentale pour leur propriétaire, même s'il ignore complètement de quoi il s'agit mais qu'elles sont intéressantes à regarder. Les peintures et les statues sont rares, les petites-gens préférant les trésors joignant l'utile à l'agréable.

La Famille

« Pedderie, quand ta mère était une petite fille elle avait les mêmes boucles que toi ; c'était ma petite-fille, tu sais, et je n'ai jamais été aussi fière ! Et toi, Kepeli, ton papa était le second neveu du côté de mon frère Théadrique. Il avait la mâchoire butée de Théadrique et, sauf si tu ne veux pas que je t'ennuie avec ça, tu as le même menton volontaire que lui ! »

Un terrier sera occupé par les membres d'une même famille. Suivant l'importance du terrier et de la famille, l'habitation peut compter entre une et vingt cinq personnes. Un terrier comptant de nombreux habitants aura un patriarche ou une matriarche (parfois les deux) qui président sur leur descendance avec une autorité débonnaire. Il n'est pas rare de voir quatre générations d'une famille vivant dans un terrier, même si parfois de jeunes mariés peuvent décider qu'ils veulent un terrier rien qu'à eux. Parfois un petit-homme ou une petite-femme plus âgé décidera qu'il veut un terrier personnel, mais ces individus sont considérés comme des excentriques par leur famille et leurs voisins : il est difficile à ce peuple grégaire d'imaginer que quiconque veuille être seul.

Les petites-gens respectent l'expérience et la sagesse et font affectueusement confiance à leurs aînés. Si l'on excepte le vénérable chef de famille, les petites-gens adultes de générations différentes (même les parents et leurs enfants) se considèrent comme égaux. Seuls les plus jeunes sont l'objet de règles et de restrictions imposées ; tous les petites-gens adultes vivant dans un terrier n'obéissent qu'à eux-mêmes.

Les tâches parentales sont partagées par tous les adultes de la famille : pères, mères, tantes, oncles, grands-parents et autres proches se partagent l'éducation des jeunes. Il est rare qu'un petit-homme soit fils unique ; il fait en général partie d'une bande de frères, sœurs et cousins qui jouent et explorent ensemble.

Si les liens familiaux sont forts et chaleureux, ils n'entraînent pas d'aliénation entre les familles. Les vendettas entre clans sont rares, la plupart des querelles étant aux yeux des petites-gens la faute de ceux qui se querellent et non de leur famille. Par exemple, si des petites-gens se battent (ce qui est rare mais pas impossible), il seront probablement sévèrement critiqués par leur famille pour leur manque de civilité ; la mentalité « on va casser la figure des types qui ont chopé mon frangin » n'existe pas parmi eux.

Si des conflits sont inévitables du fait de la promiscuité, les petites-gens vivent rarement des disputes ou des chamailleries. Il est en effet important de comprendre que la présence de deux personnes se disputant dans un terrier que plusieurs douzaines de gens considèrent comme leur maison bat en brèche de façon inacceptable l'intimité des autres, et ceux qui élèvent la voix sont d'une grande impolitesse.



De nombreuses causes traditionnelles qu'ont les humains pour se quereller sont supprimées par le goût des petites-gens pour la vie communautaire. Les repas sont préparés par tous ceux qui ont un moment de libre, et ceux qui n'ont pas fait la cuisine feront la plonge ou seront avec les enfants après le repas. Ce n'est que quand toutes les corvées sont liquidées que chacun peut vaquer à ses propres occupations. Du fait de leur nature, les tâches comme la cuisine ou le ménage ne prennent pas longtemps, ce qui laisse aux divers membres de la famille le temps de lever le pied et de se reposer.

En cas de disputes plus graves, comme un couple en désaccord sur le fait de déménager ou non, la discussion se fera généralement calmement au cours des mois voire des années. Le mari pourrait faire une remarque, après un repas réunissant beaucoup de monde autour d'une petite table, selon laquelle il serait agréable d'avoir assez de place pour prendre ses aises après le repas. Une semaine après sa femme lui fera remarquer que c'était une conversation bien intéressante et qu'il est bien agréable d'avoir autant de points de vue autour de la même table. Bien sûr, il faudra du temps pour résoudre un problème de ce type, mais une fois que cela sera fait il y a bien plus de chances que dans un couple humain que la décision soit commune.

Grandir

Leurs rejetons sont sources d'une grande fierté et de beaucoup de joie pour les parents. Les petites-gens entrent dans le monde aussi dépendants des autres que les petits humains, et il faut s'occuper d'eux de la même façon au début de leur vie.

Durant les dix premières années, la croissance comparée d'un petit-homme et d'un humain sera à peu près similaire : un petit-homme et un enfant humain de dix ans semble avoir à peu près le même âge (sauf bien sûr pour la taille) et la même maturité. Les enfants des deux sexes et d'âges divers jouent souvent ensemble, suivant des règles créées par des plus âgés mais qui leur laissent une marge d'initiative.

C'est durant ces années de formation que les jeunes petites-gens acquièrent les compétences qui feront partie de leur répertoire une fois adulte. Cache-cache est le jeu préféré des petites-gens et se déroule presque toujours dehors. C'est ainsi que les jeunes deviennent capables de se cacher partout dans la nature : dans des buissons, derrière des arbres ou même parmi des fleurs. Les jeunes petites-gens développent bien vite le calme et la patience nécessaires pour rester immobile durant de longues périodes, puisqu'ils constatent régulièrement que c'est le premier qui bouge qui se fait repérer.

Un autre jeu est une variante du chamboule-tout : un petit objet comme un bloc de bois ou peut être un pot ou une bouilloire est placé à distance, et les jeunes petites-gens lancent chacun leur tour des choses dessus, comptant les points lorsqu'ils touchent. Ce jeu se fait parfois avec des frondes et des pierres (pour les plus âgés). Durant les tournois ou les match importants, des cibles d'argile sont utilisées, le gagnant étant celui qui frappe assez fort pour briser l'objet. Ce jeu très courant est probablement la raison pour laquelle de nombreux petites-gens savent si bien se servir des armes à distance.

À partir de onze ans environ et jusqu'à l'âge adulte, l'évolution des petites-gens est moins rapide que celle des membres du grand peuple. L'adolescence d'un petit-homme dure environ une décennie et demi (plus pour les races vivant particulièrement longtemps). Mais cette période est beaucoup moins tendue pour un petit-homme que pour un humain, peut-être du fait de l'environnement chaleureux et pacifique de la famille, du terrier et du village.

Les artisans petites-gens ne suivent pas d'apprentissage très précis, les adolescents étant même poussés à essayer de nombreux métiers. Par exemple, le fromager sera aidé par presque tous les jeunes du village au cours des années ; ceux qui aiment ce métier passeront de plus en plus de temps avec leur « maître » jusqu'à ce que, adultes, il sachent tout ce que l'on peut leur apprendre sur l'affinage.

Un autre raison qui explique peut-être l'adolescence détendue de la plupart des petites-gens





est que les amitiés entre garçons et filles sont aussi communes que les amitiés au sein de chaque sexe, et durent parfois jusque dans l'âge adulte. De nombreuses amitiés d'enfance de ce type culminent en mariage.

Des Nourritures Terrestres

En un instant les yeux de la matriarche s'ouvrirent, et elle adressa un sourire aux visages impatients autour du foyer.

« Quoi d'autre, mère-grand ? demanda Kepeli. Comment est-ce que Yondalla fit rester Poucet dans son terrier ?

— Elle l'y garda avec d'autres choses qu'il aimait… avec du pain chaud sortit du four, et du beurre et du fromage frais. Avec l'odeur alléchante de la viande cuite juste comme il faut, et un bon verre pour tout faire passer — des vins doux et secs, et du lait froid, et de la bière encore plus froide. Elle lui fit de la cervoise et de l'hydromel, pour aider le feu de son cœur à lui tenir chaud. »

Les petites-gens aiment boire et manger en grandes quantités ; un petit-homme mangera autant sinon plus qu'un humain faisant deux fois sa taille. Ceci est dû au métabolisme très exigeant des petites-gens. La plupart d'entre eux font trois grands repas par jour, et font la liaison avec trois collations entre les repas : petit déjeuner, déjeuner, dîner, goûter, souper et dînette. S'ils consomment parfois de la viande, généralement de la volaille domestique ou sauvage (le faisan rôti est considéré comme délicieux), le petit peuple base surtout son alimentation sur le pain, les fruits et le fromage.

Les boulangers des petites-gens sont réputés pour leur capacité fabriquer, faisant toutes sortes de pains salés ou sucrés, lourds ou légers. La fromagerie est un autre domaine où de nombreux petites-gens excellent, et là aussi la diversité est de mise : chaque fromager a généralement pour spécialité un type de fromage, qu'aucun autre ne



fabrique, et fait pour sa communauté des fromages secs ou crémeux, doux ou forts.

Les petites-gens ont la main verte, et sont bien plus doués que les autres races pour faire pousser des plantes comestibles. Tout petit-homme ayant accès à un bout de terrain aura un jardin, où il fera pousser avec amour divers fruits et légumes selon le climat. Même dans un petit jardin, un petit-homme plantera durant tout le printemps, afin d'avoir de la nourriture du début de l'été à la fin de l'automne. Les petites-gens n'aiment pas beaucoup les nourritures épicées, et ne feront la plupart du temps pousser du poivre et autres épices que s'il y a des acheteurs à proximité. Les oignons sont la principale exception : de nombreux petites-gens en raffolent et les mangent parfois crus, comme un humain mangerait une pomme.

Les brasseurs petites-gens sont réputés et leurs produits aussi appréciés des petites-gens que des humains. Tout comme les fromagers, un brasseur se spécialisera dans un type de breuvage. Il peut s'agir d'une bière brune particulièrement épaisse (les petites gens donnent souvent pour plaisanter à un humain qui en boit pour la première fois une fourchette et un couteau) et de cervoises particulièrement légères et crémeuses. Les liqueurs de fruits sont aussi appréciés, les « vignerons » petites-gens utilisant tout fruit disponible et pas seulement le raisin, la poire ou les pommes.

Il faut noter que, si les petites-gens apprécient de nombreux alcools et vins, ils sont rarement ivres (probablement du fait de leur métabolisme). L'alcool leur apporte plutôt un assoupissement plaisant, et un groupe de petites-gens partageant une bouteille d'alcool fort deviendra généralement détendu, calme et satisfait.

Le Village

À la base du village ont trouve le désir des petites-gens d'obtenir le maximum de confort avec le minimum d'effort. Ce peuple pragmatique sait depuis longtemps que, si un petit-homme peut bien apprendre à cultiver, cuisiner, coudre, bâtir et ainsi de suite, se spécialiser dans l'un de ces métiers entraîne un bien meilleur niveau de qualité pour tous. C'est pour cela que les petites-gens créent des interdépendances puis des communautés.

Cette coopération est générale. Le boulanger donnera des miches aux autres villageois, tout comme le fromager donnera du fromage et le brasseur ses breuvages. La famille du boulanger aura sans doute droit au meilleur pain qui sort du four, mais tout le monde en aura une bonne part.

L'excavation de terriers et la construction de maisons obéit aux mêmes principes : « l'architecte » le plus expérimenté du village supervisera une horde d'ouvriers afin que les premières étapes soient faites en quelques jours. Pour ce qui est de l'ameublement, les occupants s'en chargeront.

Si les petites-gens se mêlent facilement à la société humaine, ceci ne signifie pas qu'ils ont abandonné le concept de village ; il s'agit plutôt d'un signe de leur ouverture d'esprit, puisque nulle part il n'est écrit que les autres villageois doivent être des petites-gens. Un petit-homme vivant en ville traitera ses voisins comme d'autres villageois, ce qui fait des petites-gens d'excellents voisins. Ils savent néanmoins rapidement reconnaître lorsque leur générosité n'est pas payée de retour et réduiront leur cercle de « villageois » à ceux qui démontrent un sens comparable de la coopération et de l'amitié.

Artisanat, Travail et Produits

Les petites-gens savent très bien utiliser les ressources locales dans leurs travaux. Si seuls les Costauds font de bons mineurs, toutes les races auront une grande familiarité avec la surface du terrain où ils vivent. S'il y a beaucoup d'arbres, les ébénistes sauront tout sur chaque variété de bois disponible. Si la pierre affleure beaucoup, les maçons et tailleurs de pierre seront nombreux. La plus belle démonstration de ce fait est peut être la façon dont les Foursins ont acquis de grandes compétences dans le travail des matériaux disponibles dans leur environnement presque sans bois ni pierre : ils fabriquent tout, de leur maisons à leurs outils en passant par leurs



armes et leurs vêtements, de cuir, d'os et de glace. Les compétences précises que l'on peut trouver dans une communauté de petites-gens varient selon les races.

La qualité du travail des petites-gens est constante. Si elle égale rarement les meilleurs artisans du monde (les nains font de meilleurs fers de hache, les elfes un meilleur vin) elle est meilleure que la moyenne des productions dans d'autres régions.

Les domaines dans lesquelles excellent véritablement les artisans petites-gens comprennent des tâches demandant une grande dextérité et beaucoup de détails. Le petit peuple comprend de nombreux excellents joailliers, graveurs, serruriers, ébénistes et de nombreux autres artistes-artisans. Ils aiment beaucoup la couleur, et leur don pour les détails fait que les peintres petites-gens peuvent représenter une scène de façon lumineuse et vivace. Si les horloges existent dans un monde (autrement dit, si la technologie est suffisamment avancée), il est probable que les meilleurs horlogers seront des petites-gens.

Du fait de leur caractère de commère et leur intérêt pour les racontars, les petites-gens sont d'excellents conteurs. Certains ont un don pour la musique, et les musiciens et conteurs petites-gens sont très demandés durant les fêtes villageoises.

Les petites-gens ne conviennent guère aux tâches demandant de la masse et de la force, comme la forge, la grande marine ou le transport en masse. Si un village de petites-gens abrite généralement un forgeron qui fait des clous et des fers à cheval, son travail ne sera pas comparable à celui de la plupart des forgerons humains et servira uniquement de façon locale ; la même chose vaut pour les charretiers petites-gens.

Commerce

« Il ne me reste plus rien ! Ce qui est encore plus fort, c'est qu'ils m'ont donné l'impression de m'amuser pendant qu'ils me prenaient tout !

» J'avais déjà emmené ma charrette avec les marchandises dans de nombreux villages, et je repartais toujours avec un peu plus que je n'en avait amené. Cette fois-ci, j'avais tout ce qu'il faut : des bouilloires en cuivre poli, quelques colliers et bracelets avec des gemmes (des babioles, en fait) et un ensemble de bons marteaux et couteaux.

» Je venais juste d'entrer dans le village quand j'ai senti le pain en train de cuire. Je pense que c'est là que tout a commencé : je n'avais pas réalisé que j'avais autant faim. Le boulanger est sorti et m'a donné un bout — gratuit ! Et la meilleure croûte que j'ai jamais mangée.

» Et puis c'est le tavernier, qui m'a offert une chope d'une excellente cervoise. Avant que je m'en rende compte ils étaient en train de me donner plein de petits cadeaux et de me faire goûter à toutes sortes de choses, et simplement j'ai commencé à faire la même chose.

» Mais le problème c'est que dans ce métier on ne va pas bien loin en échangeant un couteau en acier contre un verre de bière ou une bouilloire de cuivre contre une miche de pain. Et le palefrenier a prit tellement soin de mes chevaux — quand le matin est venu, ils brillaient presque ! Je l'ai payé avec plaisir.

» Et je lui ai bien donné une pièce d'or pour chaque cheval. Vous savez, je ne me rappelle même pas avoir jamais autant payé pour être logé moi-même ! »

— Grantacrous Joute, commerçant et chaudronnier humain

Le troc est très important dans la vie des petites-gens, même si la plupart du temps il s'agit du troc au sein du village, qui va de soit. Mais les petites-gens commercent également entre eux de façon plus formelle et savent traiter avec les fournisseurs et clients humains. Ils ont l'œil pour les détails et repèrent bien vite les contrefaçons et les biens de mauvaise qualité, tout en énonçant les qualités de ce qu'ils offrent en échange.

L'essentiel du commerce entre villages de petites-gens, et entre les petites-gens et les autres peuples, est assuré par des marchands petites-gens professionnels appelés colporteurs (voir chapitre 4 : profils de personnage). Ces marchands petites-gens transportent les biens en surplus dans un village pour acquérir les biens d'un autre. S'il acceptent bien sûr l'or et autres



monnaies comme paiement, ils sont disposés (bien davantage que les marchands humains ou nains) à accepter des biens en échange de leur marchandise. Toujours pragmatiques, ils n'acceptent généralement pas les biens qu'ils ne pourraient revendre ou échanger durant leurs prochaines étapes.

Puisqu'ils aiment le marchandage d'une bonne séance de troc, la plupart des marchands petites-gens offriront beaucoup moins pour le bien qu'ils désirent que ce qu'il vaut, tout en demandant de leurs propres marchandises un prix exorbitant. Le petit peuple considère que le marchandage est une sorte de jeu et oublient parfois qu'ils y sont bien meilleurs que la plupart des membres du grand peuple. Mais un petit-homme qui se rend compte avec remords qu'il a convaincu un humain d'acheter un bien beaucoup plus cher qu'il ne vaut se donnera souvent bonne conscience en rajoutant après le marchandage un petit cadeau.

Normes et Tabous Sociaux

« Aussi plaisant que soit son terrier, Poucet avait souvent l'impression qu'il lui manquait quelque chose quand il restait seul devant son foyer. Bien vite il réalisa qu'il se sentait seul, et il trouva ensuite la personne qui pourrait guérir sa solitude : Mélinde, la plus belle jeune fille du voisinage, qui avait de bonnes joues rouges, des cheveux bouclés souples et une douce fourrure sur le haut des pieds. Mais, le hasard fait rarement bien les choses, elle était déjà courtisée par un autre : Genrille, lourd et passif, fermier et éleveur, riche et respecté par ses voisins.

» Bien sûr, Genrille n'était pas d'accord mais, hélas pour lui, le cœur de Mélinde fut emporté par le vaillant Poucet, avec ces récits de voyages et d'aventures, son rire facile et son sourire chaleureux.

— Mais, mère-grand, Genrille ne s'est pas battu pour elle ? Il n'a pas donné des coups de poing à Poucet… ou quelque chose ? se demanda Kepeli.

— Tut tut, mon enfant — tu parles comme un humain ! Bien sûr que non. Mélinde fit savoir qu'elle



avait choisi, et elle devint la fiancé de Poucet. Genrille lui-même fournit une bête à rôtir pour le mariage ! »

Même s'ils ne manquent pas de courage, les petites-gens évitent les comportements violents ou agressifs en société. Il est dur de les mettre en colère et ils sont toujours à la recherche d'une solution négociée en cas de querelle.

Un petit-homme ne ressent aucune honte s'il choisit de partir face à une brute pénible plutôt que de se battre, même s'il pense pouvoir gagner. Heureusement, ayant été élevé par la communauté villageoise, peu de petites-gens sont aussi désagréables, et ces situations arrivent surtout quand les petites-gens sont mêlés à des humains, des nains ou des gobelins.

Les insultes personnellement adressées à un autre villageois sont considérées comme très basses, et rabaissent plus celui qui les prononce que sa cible. La politesse est admirée, et celui qui fait acte de tolérance envers un voisin qui lui a fait du tord est considéré comme ayant beaucoup de classe.

Les fêtes chez les petites-gens sont courantes et sont organisées à de nombreuses occasions. Les anniversaires sont toujours fêtés, et avec tant de membres de la famille vivant ensemble, il est rare qu'un mois ne comprenne pas plusieurs anniversaires. Chaque village a aussi de nombreuses vacances annuelles, qui varient suivant la culture ; il n'y a pas de vacances universelles pour tous les petites-gens. Souvent ils fêten toute occasion célébrée par leurs voisins humains et demi-humains, et donne un caractère propre à ces fêtes importées.

Les organisateurs de la fête doivent fournir le boire et le manger, mais une grande partie provient en fait des dons des voisins avant la fête. Ainsi, aucun des invités n'apportera quelque chose pour la fête, mais tous auront fournit une bouteille, un morceau de fromage, une miche de pain ou autre chose avant de venir. C'est d'ailleurs l'une des façons dont les petites-gens se font inviter aux fêtes : si vous remarquez que votre voisin va fêter son anniversaire et que vous lui apportez une petite cruche de cervoise dans la matinée, il peut difficilement vous envoyer paître quand les festivités commencent dans l'après-midi !

La notion de classes sociales a peu de sens parmi les petites-gens d'un village, si l'on excepte la tolérance amusée des adultes envers les enfants et le respect général envers les anciens. On attend des petites-gens les plus riches qu'ils organisent de plus belles fêtes et qu'ils soient généreux envers les plus pauvres, mais ils ne bénéficient pas d'un rang social plus élevé à cause de cela. Les villageois peuvent élire un bailli, un maire ou un garde champêtre et donner à cet individu une certaine autorité pour arrêter les fauteurs de troubles. Un comportement de sauvage est néanmoins rare parmi les petites-gens elles-mêmes, aussi le principal soucis du bailli est-il de surveiller le comportement des humains, nains et autre fauteurs de troubles potentiels qui passent dans le village.

Joie et Humour

Les petites-gens sont un peuple capable de s'amuser de nombreuses choses simples et ils n'ont pas peur de le montrer : un petit-homme qui est gai rit ; un autre qui éprouve de l'affection ou de l'amour le montrera par des mots et des gestes.

Le petit peuple aime à raconter et à écouter des histoires et sera généralement attentif et silencieux dès que quelqu'un racontera une histoire. Ils aiment, comme on pouvait s'y attendre, les histoires où ceux qui sont petits et malins triomphent d'adversaire physiquement plus grands et plus forts, mais aussi plus malhabiles et moins futés.

Les petites-gens apprécient également sans complexe l'humour gaulois et les bons tours. Ils sont capables de rire d'eux-mêmes, même si un tour en appelle souvent un autre en retour et ainsi de suite. Ces guéguerres menées dans la bonne humeur ont pu durer, tour après tour, des décennies.

Tristesse et Colère

« Puis vinrent des années difficiles aux Champs Verts. Durant la première année, des vents mauvais



vinrent des hautes terres, asséchant les champs et ne laissant à l'automne aucun fruit et aucune céréale à récolter.

» Mais Poucet se tourna vers son épouse, Mélinde, et lui dit : "Nous avons toujours nos moutons, et notre poney, et notre charrue. L'année prochaine nous ferons une bonne récolte !" Elle lui sourit, et ils attendirent.

» Puis, quand vint le printemps, la pluie se déversa par torrents, et fut accompagnée par une maladie des mouches à travers tout le pays. Elles mordaient les animaux, aussi les moutons et le poney attrapèrent tous l'horrible maladie. Ils agonisèrent et moururent, avant même que les récoltes ne sortent du sol.

» Aussi Poucet se tourna-t-il vers Mélinde et lui dit : "Soit heureuse, ma mie. Nous avons toujours la rivière, et les fleurs." Et de nouveau elle lui sourit et ils attendirent que partent les mouches.

» Ce qu'elles firent, mais seulement quand le froid gela tout ce qui était sur terre. La rivière s'asséchа, prise par la glace dans les hautes terres, et toutes les fleurs et même l'herbe séchèrent et moururent.

» Cette fois-ci Poucet se tourna vers sa femme et apaisa ses peurs : "Ne t'inquiète pas, chérie, il nous reste notre foyer, et notre terrier pour nous abriter."

» Mais vinrent les tempêtes, avec un tel vent, une telle puissance, que le toit même de leur terrier fut arraché et que les pierres du foyer tombèrent en un grand tas, manquant de les écraser avant qu'ils ne puissent fuir les ruines de leur maison. Ils se tinrent à l'extérieur, tremblants et défaits, sans nourriture, sans animaux et sans même un toit au-dessus de leur tête.

— Et alors, mère-grand ? demanda Kepeli, les yeux pleins de chagrin, est-ce que Poucet était malheureux et triste ?

» On pourrait le penser, mon petit, mais on se tromperait. Car même alors, toute sa vie détruite autour de lui, il se tourna vers Mélinde et lui dit : "Soit heureuse, mon amour, tout ce que nous avons perdu nous le retrouverons dans les années à venir. Et pour l'instant, nous sommes là tout les deux." »

Le petit peuple souffre des mêmes choses que l'humanité : la mort et la maladie, les séparations, les catastrophes naturelles et autres tragédies. Même si, en tant que peuple, ils sont très affectés par ces infortunes, les petites-gens ne font généralement pas état de leur chagrin avec autant de facilité que les humains. Les villageois petites-gens ayant perdu plusieurs amis et voisins tués par des bandits en maraude vivront comme en état de choc, il y aura peu de larmes, peu de cris et de pleurs.

Il est plus surprenant encore de constater qu'il y aura peu d'expressions ouvertes de colère et de rage. La vengeance ne motive guère les petites-gens, même si parfois un crime sera jugé si horrible et si impardonnable qu'il faut le punir (par exemple, un assassinat de sang froid). La perte de possessions, qu'elle soit accidentelle ou due aux actions d'autrui, est par contre accueillie avec une attitude plus indifférente : « vite acquis, vite perdu ».

Dans leur vie de tous les jours, les petites-gens sont remarquablement résistants à la dépression et à la frustration. Les membres du petit peuple sont toujours capables de s'adapter à toutes les circonstances de leur environnement. Si la récolte est perdue et qu'il y a peu de nourriture, ils tirent bien plus de plaisir du peu qu'ils mangent. Si le toit s'effondre et que la famille ne peut dormir nulle part, ils remarqueront qu'ils ont eu de la chance que personne ne soit gravement blessé, et le penseront sincèrement !

Devinettes

« T'as déjà essayé de tirer une réponse intelligible de l'un de ces fichus nabots ? Moi j'ai essayé, et je n'ai toujours pas réussi ! Bon sang, ils répondent à une question par une autre question, aussi sûr que le soleil va se coucher ce soir ! Mais ce qu'il y a de pire, c'est de demander son chemin à un petit-homme !

» Où je peux trouver le maire ? je demande, simplement.

— De quel maire parlez vous ? me demande l'autre avorton.

— Le maire de cette ville, évidemment, j'ai répondu à cet imbécile, très gentiment.

— Pourquoi ? Vous voulez la voir ? me demande ce fieffé crétin.



— Évidement que oui ! que je lui dit, en essayant de ne pas tordre sa petite nuque. Sinon, pourquoi je demande ?

— Vous ne savez pas pourquoi vous demandez ? qu'il a le toupet de me répondre !

» Je vais te dire, mon pote, si la mairesse n'était pas passée dans la rue juste à ce moment-là, je crois que cette histoire se serait terminée dans le sang ! »

— Un voyageur nain, décrivant sa participation involontaire au jeu des questions.

Les concours les plus fréquemment organisés entre petites-gens de toutes les races sont des concours de devinettes. Il peut s'agir d'un simple questions-réponses ou d'énigmes complexes avec des indices vagues et sibyllins. Il n'est pas rare qu'un petit-homme passe une heure ou plus à réfléchir au problème dans un silence fréquemment rompu par des « Ne me donnez pas la réponse ! »

Encore plus étrange pour ceux qui ne sont pas des petites-gens est le jeu des questions, où chaque participant doit répondre à une question par une autre question. Il doit s'agir d'une phrase complète, en rapport avec celle qui l'a précédée et donnée dans les dix secondes, sans quoi le joueur perd un point. Des joueurs expérimentés peuvent jouer pendant des heures ; une équipe légendaire constituée d'un frère et de sa sœur ont dit-on continué le jeu à chaque fois qu'ils se rencontraient durant les vingt dernières années de leur vie. Certains petites-gens amoureux de ce jeu considèrent que chaque question qui leur est posée est une invitation à jouer, avec parfois des résultats regrettables.

Villages et Comtés

Les agglomérations de petites-gens restent généralement petites ; ils vivent par exemple dans des villes et des comtés dispersées à travers un empire humain, ou occupent plusieurs petits villages dans une forêt sur laquelle règne un roi elfe. Dans quelques cas, les terres des petites-gens ont acquis la taille d'un royaume : les Royaumes Oubliés et Krynn ont des nations entièrement peuplées et dirigées par des petites-gens. Mais même dans ces cas, ils ont œuvré au maintien de relations pacifiques avec les domaines qui partagent leurs frontières.

Guerre

Même s'ils abhorrent la guerre, les petites-gens ont su montrer qu'ils étaient des guerriers tenaces pour défendre leurs demeures ou dans le cadre d'une alliance. La lettre suivante, écrite par le général Krastarian de Keltar après avoir été vaincu pour une milice de petites-gens en infériorité numérique, décrit particulièrement bien leurs tactiques :

Ces ignobles avortons évitaient le terrain découvert ; ils n'ignoraient sans doute pas que notre cavalerie les y aurait écrasés comme des lapins ! Ils nous abandonnèrent leurs villes et leurs fermes dans la plaine, tout en faisant retraite vers ces maudits bois. Et moi, le conquérant, je les ai suivi avec mes fantassins, alors même que je savais qu'il y en aurait dix d'entre eux contre chacun de mes hommes.

Mes compagnies disparurent dans les entrelacs de branchages, abandonnant leurs formations et avançant bruyamment et aveuglément. Et alors, sur toute la longueur du front, vint une pluie meurtrière, un millier de flèches mortelles perçant la chair de mes hommes alors que cette vermine d'archers restait invisible.

Je jure, Votre Altesse, qu'ils grouillaient dans les buissons comme des moustiques ! Partout où nous portions notre regard se terraient de petites silhouettes ; les flèches volaient avec une incroyable précision, crevant les yeux et perçant les nuques, faisant tomber même des hommes en armure. Nous avons chargé et ils se sont dispersés, disparaissant dans un sous-bois dense comme s'ils n'avaient jamais été là — seuls les corps de mes hommes rappelaient leur présence.

Je résolu alors d'incendier le bois, le vent favorisant notre avance, et donnait des ordres en conséquence. Les brasiers s'allumèrent vivement, mais une nouvelle fois cet endroit maudit se joua de la logique de la guerre. Les buissons exposaient comme du silex, et l'incendie n'allait pas seulement avec le vent : il revint sur nous !

De nombreux hommes de valeur périrent dans cet enfer, dont je pense qu'il avait été altéré par la sorcel-



lerie ennemie. Quelques minutes après que j'ai réussi de très peu à en réchapper, mes éclaireurs annoncèrent que le gros des forces ennemies avait fui les buissons pendant que nous fuyions le brasier.

Je demande, Votre Excellence, que nous retournions en Lurien avec des forces suffisantes pour anéantir cette menace odieuse — peut-être deux légions, et une colonne entière de cavalerie. Je réalise que cela rendra ténues vos défenses à la frontière, mais il me semble qu'il n'y ait pas d'autres moyens pour que les forces du Keltar l'emportent sur cet ennemi insaisissable.

Il est intéressant, historiquement parlant, de noter que le général commandait près de mille huit cent hommes, dont des compagnies de garde d'élite, d'archers et de lanciers légers. Jamais la force de petites-gens lui faisant face ne dépassa le millier ! On lui retira subséquemment le commandement de son unité en lui ôtant simplement la tête ; les petites-gens de Lurien furent laissées en paix pour de nombreuses décennies.

Bien qu'il s'agisse d'un incident absolument héroïque dans les annales militaires des petites-gens (et on admettra qu'un commandant plus patient et plus imaginatif aurait put conquérir la région avec les mêmes forces), il illustre bien la finesse tactique et le courage du petit peuple lorsque celui-ci doit se battre.

Une autre caractéristique contribue à la bonne réputation des petites-gens en tant qu'alliés militaires : le petit peuple a traditionnellement tendance à honorer les termes de vieilles alliances. Ils fourniront les troupes promises, où et quand il le faut, et celles-ci seront presque aussi déterminées que pour défendre leurs terriers. Mais il leur faut une raison certaine pour avoir recours à la violence pour trancher un conflit. Cette raison est souvent de nature défensive, les petites-gens ou leurs alliés étant attaqués par l'ennemi. Parfois, le petit peuple participera à une campagne offensive, mais uniquement s'il s'agit d'une frappe préventive contre un ennemi ayant commis suffisamment d'actes sanglants pour mériter cette vengeance, et qui assemble des forces pour attaquer les petites-gens ou leurs alliés.

Mais, quand le besoin devient évident, les petites-gens sont rapides et résolus à prendre les armes. C'est d'ailleurs cette caractéristique qui rend les traités humains / petites-gens intéressants pour les dirigeants humains. Et la précision meurtrière des archers et frondeurs petites-gens est bien connue de tout ceux qui leur ont fait face — bien peu désirent renouveler l'expérience !

Tactiques

Comme nous l'avons vu, les petites-gens préfèrent éviter la guerre tant que cela reste possible. Un village du petit peuple est toujours prêt à négocier longuement, et même à se laisser rançonner jusqu'à un certain point, pour éviter un bain de sang.

Mais, quand est franchi le Rubicon, les troupes de petites-gens sont des guerriers déterminés disposant de certaines tactiques efficaces. Dans la plupart des cas, seule la moitié environ des adultes se battra, les autres s'occupant des vieillards et des enfants. En cas de nécessité absolue, quand la survie même du village est en jeu, tous les adultes valides prendront les armes.

Les petites-gens ont une réputation de facilité et de paresse, mais cela ne signifie pas qu'ils ne puissent pas se battre efficacement s'ils le doivent : les légendes du mauvais vieux temps leurs rappelant ce qu'il en était avant qu'ils n'aient des villages et des terres à eux, ils combattront avec une ténacité surprenante, voire avec férocité, pour ne pas revenir à cette existence furtive. Ainsi, toute petite-personne aura dans son terrier quelque chose qui puisse être utilisé comme arme, même dans les contrées les plus pacifiques. Si le village a eu à combattre dans un passé récent, alors chaque habitant aura peut-être une épée courte et un bouclier, ainsi qu'un arc et des flèches ou une fronde et des billes. Même si les batailles sont rares ou presque inexistantes, les villageois seront capables de s'armer chacun d'une arme à distance (arc, fronde ou peut être fléchettes) et d'au moins un grand couteau ou une lance pour le contact. Ce fait a occasionné



bien des mauvaises surprises à des envahisseurs s'attendant à des proies faciles.

Les compagnies de petites-gens sont presque toujours irrégulières, c'est-à-dire qu'elles ne combattent pas en rangs et en lignes. Mais elles n'ont pas de difficultés à tirer des volées de projectiles sur un ordre, et avancent et font retraite quand on leur ordonne ; il leur est par contre fort difficile de faire face aux rangs serrés d'infanterie humaine ou aux épées d'orques.

Au lieu de cela, les petites-gens préfèrent combattre dans un terrain boisé ou fournissant de nombreux couverts. Leurs formations éparpillées sont idéales pour que chaque guerrier trouve son propre couvert, et ils sont bien plus doués que les humains pour conserver la cohérence de leurs unités même dans des buissons où la mobilité et la visibilité sont réduites. La célèbre capacité des petites-gens à disparaître dans le sous-bois n'est jamais plus utile que dans ces situations.

Une tactique classique des petites-gens sur un terrain couvert est de provoquer une diversion bruyante. Quelques vétérans frappent dans les buissons et tirent de nombreuses flèches, donnant l'impression qu'ils sont bien plus nombreux qu'en réalité. Quand les forces ennemies manœuvrent pour faire face à cette attaque imaginaire, les véritables compagnies de petites-gens masquées par les bois attaquent les flancs de l'ennemi.

Si une force de petites-gens est attaquée dans un terrain défavorable (en rase campagne) par une troupe de créatures plus grandes, le petit peuple pourra essayer de repousser l'attaque s'ils pensent avoir une chance de succès. S'ils sont attaqués par de la cavalerie ou par des fantassins en armure plus nombreux qu'eux, toute la formation se dispersera pour se regrouper en un endroit offrant une plus grande protection et davantage de couvert.

Les petites-gens combattent rarement sur des montures, l'exception notable étant les Grands-Gars, montant parfois de petits poneys ou, très rarement, des fauves comme des loups noirs. Quand les petites-gens combattent au sein d'une alliance, ils sont souvent utilisés comme frondeurs ou archers. Bien protégés derrière des fantassins humains ou nains, ils font pleuvoir sur l'ennemi les billes et les flèches.

Une autre spécialité pour les troupes de petites-gens est la sape et les opérations souterraines. Ils ne sont pas prodigieux comme sapeurs (ce travail est plutôt confié aux nains), mais peuvent négocier des passages bien plus petits que ne le peuvent la plupart de leurs alliés. Ainsi, si un combat très rapproché ou dans un lieu très bas de plafond doit avoir lieu, les troupes de petites-gens sont souvent choisies pour prendre les devants.

Magie

« Je voyais bien qu'ils me craignaient lorsque je suis arrivé dans leur village et que j'ai exigé un endroit où dormir. Et qui plus est, ils m'ont donné une chambre confortable.

» Mais quand je me suis éveillé, tout ce qui se trouvait dans mes poches et mes bourses, et même ma baguette et les anneaux à mes doigts, avait disparu ! Il me restait seulement mon livre de sorts, mais je ne saurais jamais comment ils ont su l'existence des runes qui s'y trouvent et carbonisent toute autre personne que moi qui le touche.

» J'ai passé toute la matinée à négocier pour récupérer l'essentiel de mon équipement. J'aurais alors pu les transformer en cendres par hordes entières, mais une pensée m'a arrêté. Quelques uns d'entre eux auraient pu me frapper de leurs flèches avant que je ne finisse mon sort, ce qui eut été singulièrement déplaisant.

» Je suis donc parti et, frère, laissez-moi vous assurer qu'il se passera bien du temps avant que je ne subisse de nouveau l'hospitalité des petites-gens ! »

— Parzémone le Puissant, Sorcier de Thay

La sorcellerie est un domaine où les petites-gens n'ont aucune compétence. Leur résistance inhérente à la magie les protège contre de nombreux magiciens mégalomanes à travers le monde, mais les empêche de maîtriser ces mêmes forces : aucun petit-homme n'a jamais appris grand-chose sur la puissances des arcanes (bien que des histoires comiques courantes dans cer-



tains endroits évoquent des apprentis petites-gens terriblement maladroits mais bien intentionnés). Contrairement à de nombreux humains et nains, ils ne considèrent pas que la magie soit particulièrement menaçante : ils ont confiance en leur résistance innée, et accordent donc aux magiciens le même accueil chaleureux qu'aux autres étrangers, ce qui explique sans doute l'amitié de certains sorciers pour cette race.

Pourquoi la plupart des Petites-Gens sont-ils sédentaires ?

Pratiquement tous les petites-gens souffrent plus ou moins d'une émotion se rapprochant de l'agoraphobie humaine : une peur des paysages vastes et inconnus. Les petites-gens n'ont pas véritablement peur, mais se sentent simplement très mal à l'aise lorsqu'ils sont trop éloignés de leurs villages et de leurs terriers, ou se trouvent dans un endroit qui ne leur est pas familier. On ignore s'il s'agit d'un « don » de Yondalla pour les garder près de leurs foyers ou d'une souvenir du mauvais vieux temps, quand l'ennemi rôdait derrière chaque arbre et chaque buisson ; mais l'on observe que les symptômes deviennent plus sévères avec l'âge : les enfants des petites-gens vont loin sans peur, les plus vieux quittent rarement leur terrier. Les petites-gens ne considèrent pas qu'il s'agisse d'une mauvaise chose : pour eux, c'est simplement ainsi que se passent les choses, la jeunesse étant un temps pour les escapades et la vieillesse un temps pour le repos et la réflexion.

Pourquoi certains Petites-Gens se lancent-ils à l'aventure ?

Si le terrier, et ce qu'il sous-entend comme confort et compagnie, est l'essentiel de la vie des petites-gens, pourquoi un petit-homme quitterait-il cette perfection pour une vie de maigres rations, de logements précaires, de mauvais temps, de danger et probablement de violence ?

C'est là la question que se pose l'essentiel du village quand une jeune petite-personne fait son sac et dit au revoir à ses parents. Ses voisins se rassembleront souvent pour voir partir le futur aventurier, regardant sa petite silhouette disparaître au loin et sachant qu'ils ne reverront probablement pas leur ami.

Il y a presque autant de réponses à cette question que de petites-gens qui ont pris la route. Certains le font à contrecœur, par sens du devoir. Pour d'autres, la tentation du frisson, de l'aventure et des trésors est trop forte. L'une des choses qu'ils ont néanmoins toujours en commun est qu'ils n'ont pas la peur typique des petites-gens des endroits éloignés.

Pour des raisons encore une fois inconnues (les petites-gens l'appellent « l'héritage de Poucet »), quelques rares petites-gens sont nés entièrement dépourvus de la crainte qui pousse les leurs à rester chez eux. Ils ont au lieu de cela une curiosité sans fin et veulent découvrir d'autres endroits, d'autres gens et de nouvelles choses. Généralement cet instinct de vagabondage diminue avec l'âge et l'instinct sédentaire est rétabli, mais quelques petites-gens restent vagabonds durant toute leur existence (cf. le profil du voyageur chapitre suivant). Ces explorateurs sont considérés comme des excentriques par les autres petites-gens, mais leurs exploits sont souvent admirés.

Certains exemples de motivations spécifiques de petites-gens ayant quitté leur terrier sont décrits dans le chapitre suivant.



CHAPITRE

4 Profils de Personnages Petites-Gens

Bien que les personnages petites-gens soient définis par leur classe et leur race, de nombreux joueurs aiment préciser davantage leurs personnages. Les profils de petites-gens présentent divers cadres pour jouer un personnage issu du petit peuple, avec chacun ses forces et ses faiblesses et surtout son rôle dans la société. Tous ces profils sont ouverts aux hommes comme aux femmes du petit peuple.

Les profils sont complètement optionnels ; aucun petit-homme n'a l'obligation d'en utiliser un. Ils peuvent être ajoutés à des personnages existant déjà dans une campagne, tant que le passé du personnage est cohérent avec le profil. Une fois que le personnage a reçu un profil, il le conserve à vie et ne peux en changer.

Ces profils sont spécialement conçus pour des petites-gens et ne devraient pas être utilisés par des personnages d'une autre race. Les petites-gens peuvent utiliser de nombreux autres profils décrits dans d'autres ouvrages, dont *le Manuel Complet du Guerrier*, *le Manuel Complet du Voleur*, *le Manuel Complet du Prêtre* et *le Manuel Complet des Psioniques*. Un profil réservé aux petites-gens, le siffloteur, figure dans *le Manuel Complet du Barde*.

Chacune des quatre classes ouvertes aux petites-gens (guerrier, voleur, guerrier/voleur et clerc) comprend des profils. Un personnage ne peut choisir qu'un profil convenant à sa classe, et il est limité à un seul profil. Les petites-gens peuvent monter jusqu'au huitième niveau de clerc, au neuvième niveau de guerrier, au quinzième niveau de voleur, et aux neuvième et quinzième niveau de guerrier/voleur (respectivement). Si le MD l'autorise, des petites-gens particulièrement doués (avec une caractéristique principale de 15 ou mieux) peuvent dépasser ces limites de 1 à 4 niveaux.

Structure des Profils

Chaque profil commence par une description générale du type de personnage, et comprend les minimums en matière de caractéristiques et d'antécédents pour pouvoir choisir le profil. Les informations supplémentaires sur les profils sont divisées comme suit :

Motivation : Cette section, propre aux petites-gens, décrit plusieurs raisons pour lesquelles un personnage pourrait faire des choses aussi extrêmes qu'abandonner son terrier pour prendre la route.

Rôle : Les fonctions précises du personnage dans la société des petites-gens et au-delà.

Talents secondaires : Dans les campagnes utilisant la règle sur les talents secondaires décrite dans AD&D 2ème Édition, il est possible d'exiger qu'un personnage prenne un talent secondaire précis.

Compétences martiales : Le personnage doit prendre les compétences notées, au premier niveau. À moins que cela ne soit spécifié, ces compétences obligatoires n'augmentent pas le nombre d'unités de compétence pour le personnage, et celui-ci doit les payer normalement.

Compétences diverses en bonus : Un petit-homme utilisant ce profil obtient gratuitement ces compétences ; il n'est pas nécessaire de dépenser une unité pour les avoir.

Compétences diverses recommandées : Ces compétences ne sont pas obligatoires, mais sont cohérentes avec le profil. Des unités de compétence diverses doivent être dépensées normalement pour les maîtriser.

Orientation des talents de voleur (uniquement pour les profils de voleur et guerrier/voleur) : Les règles d'AD&D 2ème Édition donnent une flexibilité bien supérieure au voleur dans le choix de ses talents. Les personnages voulant devenir cambrioleur choisissent généralement des talents de furtivité comme « mouvement silencieux » ou « se cacher dans l'ombre ». Un voleur devant survivre dans la rue se focalisera plutôt sur « pickpocket » et « crocheter les serrures ». Chaque profil concerné comprend des suggestions quant au choix des talents pour ce type de personnage. Elles ne sont pas obligatoires, et n'accordent aucun bonus ni aucune pénalité particulière.

Équipement : Les besoins particuliers du personnage en équipement sont donnés ici.

Avantages spéciaux : Il s'agit de ce qu'un personnage peut faire, ou peut-être des protections qu'il obtient, du fait de son profil.



Désavantages spéciaux : Il s'agit des obligations et limitations que le profil impose au personnage.

Profils de Guerrier

Bailli

Un bailli chez les petites-gens se rapproche bien plus d'un brave garde champêtre que d'un officier de police, mais il représente à sa manière le bras séculier de la loi parmi les villageois et les visiteurs de passage.

Cette position est en grande partie honorifique, les petites-gens ne comptant guère de fauteurs de trouble parmi leur population et ne tenant pas les établissements susceptibles d'attirer la racaille humaine. Mais de nombreux villageois accordent beaucoup de foi et de confiance au titulaire de ce poste, qui le prend souvent très au sérieux.

Les petites-gens baillis doivent avoir un Charisme d'au moins 13 (beaucoup ont un Charisme bien plus élevé) et une Force d'au moins 11.

Motivations : Une enquête sur un crime compliqué est une excellente raison pour faire partir un bailli à l'aventure. Si son principal devoir est toujours auprès des petites-gens de son village ou de son comté, le bailli est prêt à se déplacer très loin pour poursuivre ceux qui ont fait du tort à ses voisins. Mais, les valeurs des petites-gens étant ce qu'elles sont, cette poursuite tenace ne menace que ceux qui ont blessé une petite-personne, et un bailli ne quittera pas le village simplement pour récupérer des objets volés. Ainsi, un bailli pourra passer l'éponge sur les agissements de voleurs de grands chemins ou de contrebandiers, mais des criminels ayant passé à tabac un vieux fermier se verront bientôt poursuivis par le bailli à la tête d'une bande de villageois en armes.

Rôle : Dans son village, le bailli a souvent un petit bureau, dans un coin de son terrier, où on peut généralement le trouver quand il ne fait pas une ronde. Les prisons n'existent pas dans une bonne partie des villages de petites-gens, mais s'il y en a une elle sera située à côté. Elle aura sa propre porte solide et comportant une bonne serrure.

Le bailli passe l'essentiel de son temps à s'assurer que tout va bien et qu'il n'y a pas de problème (« C'est curieux que la vieille Prunâgée ne soit pas venue au marché ce matin, elle est là pratiquement tout les jours… »). Bien qu'il n'ait pas à proprement parler un itinéraire de patrouille, le bailli passe beaucoup de temps à déambuler dans le village et cherchera des prétextes pour aller visiter les fermes distantes et les familles isolées au moins une fois par semaine pour être sûr qu'il n'y a pas de problème.

Souvent, il est poliment inquisiteur, posant des questions sur ce qui a changé, s'intéressant à tout ce qui se passe dans son village ou dans son canton. Un bailli connaît nommément tous les habitants du coin et est assez au courant de leurs habitudes pour noter les changements dans leurs routines : un boulanger qui n'allume pas





son four à l'aube, ou un fermier qui laisse fermé son réseau d'irrigation. Dans ces cas, le bailli passe faire une visite amicale afin de s'assurer que tout aille bien.

Parmi les petites-gens, il n'est guère de loi qui doivent être imposées. On peut citer la proscription du vol, des agressions violentes et bien sûr du meurtre. Il est peu probable que l'un de ces crimes soit commis par un villageois contre un autre ; dans les rares cas où cela arrive et peut être prouvé, le voleur doit rendre ce qu'il a pris et un petit-homme ayant délibérément blessé autrui est banni à vie de son village (nombre d'entre eux deviennent des mercenaires, voir profil ci-dessous). Les querelles sur les limites de propriétés, les plaintes de petitesgens contre des prétendants trop zélés à la main de leur fille et les accusations d'escroquerie durant une négociation sont plus courantes. Le bailli résout généralement toutes ces plaintes avec calme et discipline, et il n'est pas rare que même le perdant retire de cet arbitrage le sentiment d'avoir été traité de façon très équitable.

Le bailli a généralement aussi l'autorité pour faire appel au petit peuple en cas de crise, appelant tout ceux qui le peuvent à prendre les armes. Son poste ne lui permet pas nécessairement de commander l'unité qu'il met sur pieds, cette responsabilité se décidant généralement en fonction de l'âge et de l'expérience.

Être un bailli d'un village de petites-gens, notamment s'il est petit, n'est pas forcément un travail à plein temps, et il est donc probable que la personne aura une petite ferme ou une autre activité. Avoir un petit commerce est assez courant, permettant au bailli de rester à son poste la plupart du temps et lui permettant de rencontrer les habitants du cru.

Talents secondaires : Quelconque.

Compétences martiales : Un bailli doit maîtriser l'épée courte, la massue et le couteau.

Compétences diverses en bonus : Aucune.

Compétences diverses recommandées : Le Pistage et une ou deux langues supplémentaires peuvent largement faciliter le travail du bailli.

Équipement : Les armes et l'armure d'un bailli lui viennent généralement avec son poste, et le personnage n'a donc pas à les acheter. Il n'est pas rare qu'il puisse se procurer un poney au cas où il aurait besoin d'une monture.

Avantages spéciaux : Le respect de la bonne société des petites-gens est le principal bénéfice pour le bailli : il reçoit un bonus de +2 à tous les jets de réaction fait par des PNJ petites-gens connaissant sa fonction.

Désavantages spéciaux : Tous les baillis ont un sens poussé du devoir et accourront lorsque l'on fait appel à eux, soit dès qu'un villageois a besoin de leurs services. Ceci peut souvent représenter de longues heures de travail et des interruptions soudaines dans la tranquillité du bailli.

Écuyer

Parfois des guerriers petites-gens se lient d'une grande amitié avec des guerriers, des rôdeurs ou des paladins de toutes les races (souvent humains, mais sans oublier les nains, les elfes et d'autres peuples plus exotiques ; on dit même qu'un petit-homme chaotique mauvais devint le partenaire d'un dragon rouge !). Ces duo d'aventuriers étant essentiellement actifs en dehors des communautés de petites-gens, le petithomme de la paire est souvent considéré comme un apprenti, un écuyer ou un faire-valoir du guerrier local. Ce préjugé est néanmoins bien loin de la vérité : tous deux sont pleinement partenaires.

Mais le guerrier petit-homme est capable de faire un certain nombre de choses qui seraient difficiles pour son grand équipier. Ce sont d'excellents éclaireurs et espions, puisqu'ils semblent souvent être un peu niais et assez inoffensifs.

La taille des petites-gens, ainsi que leur capacité à se cacher dans les buissons et les sous-bois, en font d'excellents compagnons lorsqu'il s'agit de recueillir des renseignements. Il est même possible qu'un écuyer se déguise en enfant humain pour se rendre là où des aventuriers adultes ne pourraient accéder.



L'écuyer doit avoir au moins 10 en Force et 12 en Charisme.

Motivations : Pour l'écuyer, l'amitié est un levier suffisamment puissant pour l'arracher au confort des petites gens. Dans ce cas, tout ce qui attire son équipier motivera le petit-homme.

L'écuyer est souvent motivé par une réelle amitié pour son partenaire, ainsi que par sa gratitude pour quelque chose qui est arrivé dans le passé ou un but mutuel (peut être même une quête) dans laquelle s'est lancé le duo.

Rôle : Parmi des inconnus, le petit-homme écuyer joue souvent le rôle du serviteur un peu simple, ce qui lui permet d'accroître ses chances d'entendre des choses importantes et fait que ses ennemis potentiels sous-estiment souvent le danger qu'il représente. Tous les écuyers sont plus que capables d'observer tout ce qui se passe autour d'eux et font souvent fonction d'ambassadeur auprès des autres races, notamment celles hostiles à leur partenaire.



Il est important de réaliser que l'écuyer et son équipier sont en réalité pleinement égaux, le petit homme n'étant pas un écuyer au sens habituel d'apprenti ou de serviteur. Même si tous deux jouent cette fausse relation, l'écuyer et son partenaire restent ensemble par confiance et par amitié ; aucun des deux n'est le chef.

Talents secondaires : Un écuyer doit avoir le talent Palefrenier.

Compétences martiales : Le personnage doit maîtriser une arme de contact et une arme à distance. S'il maîtrise des armes correspondant à celles de son partenaire, il bénéficie de bonus supplémentaires.

Compétences diverses en bonus : Le personnage reçoit gratuitement la compétence de Maîtrise des Animaux ou d'Équitation. De plus, la petite-personne peut apprendre des compétences maîtrisées par son partenaire simplement durant leurs aventures communes, et ce de la façon suivante :

Quand un écuyer monte de niveau et qu'au moins la moitié des points d'expériences l'ayant permis proviennent de tâches effectuées en tandem avec son équipier, le petit-homme obtient une unité de compétence maîtrisée par son équipier et utilisée durant leurs aventures.

Compétences diverses recommandées : Héraldique et Langues Étrangères sont souvent utiles pour un écuyer, ainsi éventuellement que les compétences d'Armurier, de Fabrication d'Arcs et de Flèches et de Forge d'Armes.

Équipement : Le compagnon du petit-homme lui fournira une monture, ainsi que des armes et une armure, s'il en a les moyens.

Avantages spéciaux : L'écuyer devient très familier avec les habitudes et les caractéristiques de la race de son partenaire, et il obtient un bonus de +2 aux jets de réaction des PNJ de cette race.

De plus, l'écuyer peut monter en niveau un peu plus haut que les autres guerriers petites-gens. Il peut monter deux niveaux plus haut qu'il ne le pourrait normalement (voir page 92), mais il ne peut dépasser son partenaire par ce biais.



Désavantages spéciaux : Ils sont essentiellement intangibles, le petit homme écuyer devant faire sans le confort du terrier et du foyer qui est si essentiel. Il a en fait choisi de remplacer sa famille par son équipier ; un écuyer dont le partenaire meurt est une petite-personne bien solitaire.

Franc-archer

Un franc-archer est un guerrier des petites-gens qui consacre presque tout son temps et ses efforts à maîtriser une arme de jet. « Franc-archer » est le nom de base pour ce profil : une version « archer » existe également et est presque aussi courante que le frondeur, et les petites-gens vivant dans les jungles (comme les petites-gens sauvages d'Athas) ont des spécialistes de la sarbacane. Dans les quelques campagnes où des armes à feu sont utilisées, ce profil peut être employé pour créer des petites-gens tireurs d'élite (si ces armes sont assez petites pour eux, c'est-à-dire qu'il s'agit de mousquets et non d'arquebuses).

Un franc-archer doit avoir au moins 15 en Dextérité.

Souvent, un franc-archer est aussi un chasseur, bien que l'appartenance à la milice locale puisse aussi déboucher sur ce profil.

Motivations : Les francs-archers peuvent devenir des aventuriers pour diverses raisons. L'attirance de la compétition est puissant : le meilleur franc-archer d'un village aura naturellement tendance à mesurer ses compétences face à celles d'autres membres du petit peuple et des francs-archers demi-humains ou humains. Leurs compétences étant facilement mesurables, ils sont les plus enclins à aller les comparer à celles du plus fort adversaire qu'ils puissent trouver. Un petit-homme franc-archer pourrait également être poussé sur la route par des aventuriers sachant apprécier l'utilité d'un bon tireur.

La précision du franc-archer en fait également un bon chasseur, et de nombreuses aventures peuvent commencer par une longue traque dans une forêt inconnue. Par ailleurs, son statut de membre important de la milice défensive d'un village en fait un candidat naturel pour les équipes de secours ou de surveillance qui peuvent se créer.

Rôle : Le franc-archer est un membre respecté d'une race où la compétence avec les armes à distance est la norme ; c'est donc la crème de la crème. Dans un petit village, il s'agira de l'un des principaux chasseurs. Les francs-archers collaborent bien avec les garde-forêts ; ils abattent souvent le gibier pisté par le garde-forêts.

Ils représentent également un atout important dans la défense du village, et commanderont souvent un groupe de petites-gens muni d'arcs.

Talents secondaires : Un franc-archer doit avoir le talent Fabrication d'Arcs et de Flèches.

Compétences martiales : Trois des compétences d'armes de départ du franc-archer doivent être utilisées pour des armes à distance. Si les règles optionnelles sur la spécialisation en arme sont utilisées, il peut se spécialiser en une arme à distance en dépensant deux unités (et non trois comme normalement).

Compétences diverses en bonus : Tous les francs-archers bénéficient automatiquement de la compétence Fabrication d'Arcs et de Flèches.

Compétences diverses recommandées : Le personnage peut s'intéresser aux compétences Chasse, Allumage de Feu, Pistage et Météorologie.

Équipement : Le principal équipement du franc-archer est son arc ou sa fronde. Au début de leur carrière ils disposent d'un arc de bonne qualité mais pas magique, et durant leurs aventures seront constamment à la recherche de l'arc parfait. Tous les francs-archers transportent de grandes quantités de munitions, en général au moins deux carquois.

Parfois, les petites-gens ayant ce profil utilisent des projectiles spéciaux pour situations particulières. Par exemple, un franc-archer peut transporter plusieurs flèches à tête émoussée (pour assommer et non tuer les cibles), des flèches barbelées attachées à une ficelle (pour récupérer le petit gibier en tirant sur la ficelle) et des flèches incendiaires (des flèches très longues avec des chiffons autour de la tête, qui trempées



dans l'huile et allumées ont de bonnes chances de mettre le feu à ce qu'elles touchent). Un franc-archer peut également avoir des billes spéciales : à pointes, ou creuses et remplies de jus de putois, de gaz soporifique ou autre substance désagréable.

Avantages spéciaux : Un franc-archer peut réaliser un tir de précision, obtenant des bonus à ses attaques d'arme de jet dans certaines circonstances. En visant précisément, il peut recevoir un +2 à son attaque. Mais pour cela il doit abandonner l'initiative pour ce round (son tir doit donc arriver après toutes les autres actions), et se concentrer, ne faisant qu'une seule attaque ce round-ci. Enfin, toute attaque réussie contre le franc-archer brisera sa concentration et lui fera perdre son bonus, même si son tir a ses chances normales de toucher. Le bonus de +2 est cumulable avec tous les autres dus à la Dextérité, la spécialisation, les sorts de *bénédiction* ou les armes magiques.

Durant les combats en extérieurs, la même procédure (un seul tir, dernière action du round) peut être utilisée pour augmenter la portée du tir plutôt que sa précision (il est donc possible d'augmenter les chances de toucher ou la précision, mais pas les deux en même temps). La portée supplémentaire est égale à la portée moyenne de l'arme ajoutée à la portée longue ; l'attaque est considérée comme se faisant à portée longue.

Désavantages spéciaux : Le franc-archer ne peut maîtriser normalement qu'une seule arme de contact. Il peut consacrer des unités de compétence à d'autres armes de contact, mais aura toujours un -1 au toucher avec celles-ci. Par exemple, Guillaume le franc-archer apprend à manier l'épée courte en plus de l'arc, de la fronde et des couteaux de jet. Si plus tard il décide de consacrer une unité au maniement au contact du couteau, il aura un malus de -1 pour toutes les attaques de couteau au contact.

Garde-forêts

Le garde-forêts est l'équivalent pour les petites-gens de l'éclaireur, sachant se déplacer dans les forêts pour traquer des proies et des intrus. Les garde-forêts sont très protecteurs envers leurs bois et sont souvent des solitaires, mais ils sont loin d'être des ermites. Un garde-forêts est en effet heureux de partager son feu avec des invités et viendra souvent en aide aux voyageurs ayant traité la forêt avec respect ; il y a de nombreuses légendes sur des équipes d'aventuriers perdues dans une forêt et secourues par un garde-forêts amical.

Si la plupart des petites-gens considèrent un terrier ou bâtiment comme étant leur demeure, l'ensemble de la forêt où vit un garde-forêts est sa « demeure ». Il aura souvent plusieurs abris dispersés dans les bois qu'il considère comme étant les siens. Cela va des refuges minuscules dans des souches creuses, abritant tout juste des éléments, aux terriers compliqués situés dans de petites cavernes, en passant par des trous creusés dans une rive abritée. Bien que le petit-homme ne vive pas à proprement parler dans l'un de ces abris, il garde dans chacun d'entre eux de confortables provisions en nourriture, combustibles, chandelles, couvertures et fourrures, et peut-être une ou deux amphores. Dans les limites du possible, chaque abri comprendra un endroit où faire du feu : du simple cercle de pierres au foyer complet avec une cheminée ou un trou pour évacuer la fumée. S'il n'est pas possible de faire du feu, le garde-forêts se consolera avec une bonne pipe.

Un garde-forêts doit avoir une Sagesse d'au moins 13. La plupart, mais pas tous, sont des Grands-Gars.

Motivations : Un garde-forêts est très protecteur envers sa forêt et cherchera à se venger de tout ce qui lui porte tort : il est prêt à aller très loin, y compris littéralement, pour que justice soit faite. Ce penchant est bien plus fort que la négligence habituelle des petites-gens par rapport à la vengeance, mais est dû au fait que le garde-forêts se représente sa forêt comme un être vivant et non une chose ; et un affront à son égard est comme une agression envers un ami.

La curiosité qui est latente chez de nombreux petites-gens s'exprime plus ouvertement chez



un garde-forêts : le simple amour des explorations peut le pousser à de longues expéditions. Il aime à suivre le cours des rivières et des ruisseaux, et à observer l'écoulement des eaux après une précipitation. La possibilité de rencontrer de nouveaux arbres et de cartographier des forêts jusque là inconnues est souvent suffisante pour pousser le garde-forêts à se joindre à court terme à une équipe d'aventuriers, mais il finira toujours par revenir à sa forêt.

Rôle : Le garde-forêts est un protecteur de la forêt ; c'est un garde-chasse, un garde forestier et une sentinelle importante pour déceler les intrusions dans le domaine des petites-gens. C'est un personnage respecté dans son village, et il est probable qu'il ait une famille et un terrier confortable situé au milieu des autres. Mais, de par leur sens du devoir et leurs envies de vagabondage, la plupart des garde-forêts ne passent pas plus d'un jour sur dix avec leur épouse et leur progéniture, ce que leur famille accepte et respecte.

Le garde-forêts est également probablement l'un des meilleurs chasseurs du village, et quand il revient en ville il ramène souvent de la viande, ce qui le rend d'autant plus populaire parmi un peuple aimant la fête. Souvent un garde-forêts peut obtenir par le troc tout ce qu'il lui faut pour vivre, simplement en sachant ramasser ce qui lui offrent les bois. Outre la chasse, il sait trouver des noisettes, des baies et autres fruits, herbes, racines et, ce qui est le plus intéressant du point de vue des petites-gens, des champignons. Beaucoup sont de véritables cordons bleus, capable de préparer des soupes savoureuses et des ragoûts nourrissants qui rendraient jaloux les grands cuisiniers.

Talents secondaires : Les talents secondaires de Chasseur, et de Trappeur/Tanneur ou de Pêcheur conviennent bien à ce profil.

Compétences martiales : Le garde-forêts doit dépenser l'une de ses unités au premier niveau pour une arme à distance, et une autre unité



pour une arme faite de bois, comme une massue ou un petit bâton.

Compétences diverses en bonus : Le garde-forêts reçoit gratuitement les compétences de Survie (forêt) et de Pistage (cette dernière avec un bonus de +2 uniquement utilisable dans les bois), ainsi que l'une des compétences suivantes aux choix du joueur : Allumage de Feu, Pêche ou Chasse.

Compétences diverses recommandées : Les deux compétences ci-dessus qui n'ont pas été prises sont recommandées ; les compétences Connaissance des Animaux, Pose de Collets et Fabrication d'Arcs et de Flèches sont quotidiennement nécessaires pour un garde-forêts. Don Artistique est aussi souvent pris, la sculpture au couteau étant un passe-temps répandu parmi les garde-forêts.

Équipement : En plus de ses armes, un garde-forêts emporte généralement du silex et de l'amadou pour faire du feu, une grand outre et une grande cape ou une couverture qui sert également de sac de couchage. Il aura toujours un couteau — même s'il est trop petit pour être considéré comme une arme — pour marquer des pistes, dépecer le petit gibier et sculpter.

Avantages spéciaux : En plus de l'avantage classique des petites-gens d'être difficile à repérer en terrain boisé, un garde-forêts peut se déplacer à pleine vitesse dans un sous-bois enchevêtré (« né et élevé dans les ronces ! »). S'il choisit de se déplacer à sa vitesse de marche, il est considéré comme en « mouvements silencieux » sans avoir à faire de jet.

Les garde-forêts savent également dissimuler leurs traces. En diminuant leur vitesse de déplacement à la moitié de celle permise par le terrain, un garde-forêts peut camoufler toutes traces de son passage et, s'il se trouve à l'arrière d'une équipe, celles de plusieurs compagnons. Pour déterminer si les traces d'une équipe sont dissimulées, le joueur doit réussir un jet de Pistage avec une pénalité de -1 par personne qui n'est pas un garde-forêts et de -2 pour chaque cheval, mule ou autre quadrupède accompagnant l'équipe. Si le jet est réussi, la piste est invisible même pour un pisteur chevronné. Le fait que certains personnages soient montés sur des animaux ne modifie pas le malus, leur poids rendant les traces de leur monture plus difficiles à dissimuler. Le petit-homme sait s'il a ou non réussi son jet.

Désavantages spéciaux : Les garde-forêts ne peuvent porter qu'une armure de cuir, et nombreux sont ceux qui ne portent pas d'armure. Le métal faisant beaucoup de bruit dans les bois, ils n'en ont pas beaucoup sur eux et n'utiliseront pas d'arme métallique plus grande qu'une pointe de flèche, une hachette ou un couteau.

Le garde-forêts est assez solitaire et aura probablement du retard pour connaître les rumeurs et les nouvelles qui circulent. Il n'est aussi pas terriblement compétent en matière sociale et reçoit un -2 aux jets de réaction des PNJ qui ne sont pas des petites-gens (-4 quand les circonstances exigent des bonnes manières et/ou une tenue élégante).

Mercenaire

Le petit-homme mercenaire est une étrange rareté : un membre du petit peuple capable de se battre suffisamment bien pour se faire une place parmi les guerriers de races plus grandes et plus agressives, et qui ne s'offusque pas des rudesses de la vie de campagne et de la terreur et de la confusion des batailles. Mais ceci ne signifie surtout pas que ce mercenaire-là aime combattre et tuer !

Un petit-homme mercenaire doit avoir 13 ou davantage dans au moins deux caractéristiques parmi les suivantes : Force, Dextérité et Constitution.

Motivations : Il est rarissime qu'une petite-personne choisisse délibérément la vie de mercenaire. Ce sont toujours des exilés qui pour une raison ou une autre ont été déshérités par leurs familles et expulsés de leur village, et sont obligés de vivre dans la violence et le danger. Nombre d'entre eux sont, et ce n'est pas surprenant, assez amers quant à cet exil involontaire. Que l'individu soit ou non coupable du crime dont



on l'a accusé n'est pas un problème ; l'effet est le même dans tous les cas. Quel que soit le crime ou l'infortune ayant conduit le petit-homme a devenir un mercenaire, c'est en général un sujet intime et jalousement conservé secret.

Rôle : Le mercenaire est un paria de la société des petites-gens qui doit se mêler aux humains, aux elfes, aux nains et même aux gobelinoïdes, et avec le temps il commence à acquérir des habitudes de ces races. De temps à autre, durant son errance, un mercenaire pourra saisir une chance de visiter un terrier amical ou de s'asseoir près du foyer d'autres petites-gens durant une nuit ou deux, mais bientôt il aura l'envie de reprendre la route, y étant peut-être poussé par le regard accusateur des voisins moins ouverts que son hôte.

Talents secondaires : Puisqu'aucun petit-homme n'a l'intention de devenir mercenaire, ils peuvent avoir n'importe quel talent secondaire pour représenter leur ancienne profession.

Compétences martiales : Le petit-homme mercenaire doit maîtriser au moins une arme de contact et une arme de jet. Si les règles sur la spécialisation en armes sont utilisées, le personnage doit être spécialisé quand il atteint le second niveau.

Compétences diverses en bonus : Aucune.

Compétences diverses recommandées : Les petites-gens mercenaires peuvent avoir l'utilité des compétences suivantes : Charpenterie, Équitation, Armurerie, Combat Aveugle, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Forge d'Armes.

Équipement : L'employeur du mercenaire met généralement à sa disposition des armes et une armure décente ; rien de particulier, mais l'égal de l'équipement du restant de la compagnie. Tout équipement de meilleure qualité doit être fourni par le mercenaire lui-même.

Avantages spéciaux : Fréquentant en permanence des guerriers et bénéficiant de la rapidité d'esprit des petites-gens, ce mercenaire reçoit deux unités supplémentaires de compétences martiales au second niveau. Si il n'est pas spécialisé, ces unités doivent être consacrées à l'acquisition d'une spécialisation. Tout comme le franc-archer, le mercenaire peut se spécialiser à l'arc ou avec toute autres arme à distance pour seulement deux unités de compétence et non trois.

Désavantages spéciaux : Cette carrière n'est généralement pas socialement acceptable pour un petit-homme. Il est donc probable qu'un petit-homme mercenaire soit considéré avec réprobation par les autres membres de sa race, ou du moins ceux qui savent comment il gagne sa vie. Ceci entraîne un malus de -2 aux jets de réaction.

Pionnier

Il s'agit de petites-gens courageux qui, par leur nature même, sont très différents des autres. Souvent jeunes et sans liens, homme ou femme, le pionnier est une petite-personne qui part découvrir de nouvelles terres arables dans une région sauvage ou abandonnée. Une autre situation courante pour des pionniers est le jeune couple venant de se marier et ayant jusqu'à récemment vécu dans un terrier très encombré. Ces petites-gens, si ils ont l'esprit suffisamment aventureux, trouvent rapidement leur intérêt dans leurs activités.

Un pionnier défiera rarement les autorités établies dans une région donnée : si des humains ou des orques occupent une vallée fertile, par exemple, le pionnier ira probablement chercher ses terres ailleurs.

De nombreux villages de petites-gens se sont développés autour du champ d'un brave pionnier, et, comme leurs homologues humains, de nombreux pionniers petites-gens accueilleront avec joie leurs semblables et recruteront activement d'autres petites-gens vivant à proximité.

Le pionnier est un petit-homme robuste, capable de travailler davantage que la plupart des fermiers et d'accepter, au moins temporairement, une certaine réduction de son confort. Son idéal reste néanmoins un terrier confortable et une bande de joyeux voisins pour quand il sera âgé.

Le pionnier doit avoir au moins 12 en Force, Intelligence et Sagesse.

Motivations : Les circonstances les plus courantes qui font qu'un pionnier prend la route de



l'aventure sont simplement sa recherche de nouvelles terres avec pour objectif de les civiliser et de les défendre contre tous ceux qui souhaiteraient lui prendre. Mais, une fois qu'il a construit sa ferme, il est probable que le pionnier entamera un long voyage, visitant de nombreuses communautés éloignées de petites-gens afin de recruter des colons pour le rejoindre. Ce voyage dure souvent des années et donne souvent naissance à une saga épique qui devient la base de l'histoire de la communauté si celle-ci survit.

De plus, le premier voyage de découverte de nouvelles terres peut être une grande aventure pour le brave petit-homme cherchant des territoires vierges. Curieux de nature, le pionnier peut visiter de nombreux endroits en cherchant celui qui lui conviendra parfaitement. Les pérégrinations et les obstacles de ce voyage épique peut facilement donner naissance à d'excellents antécédents pour le personnage.

Rôle : Les pionniers permettent l'essentiel de l'expansion de leur race à travers les mondes connus. La plupart des villages de petites-gens peuvent remonter leur histoire jusqu'à un robuste couple de pionniers, et ces individus sont souvent révérés par les générations ayant suivi leurs traces. La matriarche ou le patriarche sera honoré et fêté durant sa vieillesse et considéré comme la principale source d'histoires intéressantes. Pour les petites-gens, ce n'est que la juste récompense pour celui qui pris de tels risques et subit de telles épreuves afin de faire naître un nouveau village de petites-gens.

Souvent, un pionnier emportera au moins une pierre de la cheminée familiale durant son voyage. Puis, quand il aura finalement construit sa propre demeure, cette pierre sera utilisée comme pierre principale du nouveau foyer.

Talents secondaires : Le talent de Fermier est le plus nécessaire pour un pionnier.

Compétences martiales : Le pionnier doit maîtriser l'arc court ou la fronde, ainsi que le couteau ou l'épée courte.

Compétences diverses en bonus : Agriculture et Maîtrise des Animaux sont gratuits pour les personnages choisissant le profil de pionnier. De plus, il est possible de choisir Chasse ou Pêche comme compétence gratuite supplémentaire.

Compétences diverses recommandées : Ce personnage a souvent besoin d'une grande variété de compétences ; parmi les plus utiles, on trouve Charpenterie, Utilisation de Cordes, Météorologie et Survie. D'autres dérivent des activités agricoles du pionnier : un berger peut tirer un bénéfice de Tissage, un éleveur de bovins de Fromagerie, un autre de Maroquinerie et le propriétaire d'un champ de céréales de Boulangerie ou Brasserie.

Équipement : Il n'y a pas d'équipement qui soit nécessaire à tous les pionniers. Nombre d'entre eux auront un char à bras ou une petit charrette pour emporter leurs possessions durant leur recherche d'une terre parfaite. Un animal de bât comme un poney ou une mule, ou des animaux produisant des choses utiles (quelques canards, poulets ou oies, une vache ou une chèvre laitière, quelques moutons) peuvent valoir leur poids en or. Les animaux suffisamment gros et endurants pour tirer une charrue peuvent être deux fois plus intéressants une fois que la ferme s'installe.

Avantages spéciaux : Un pionnier qui choisit soigneusement sa terre, qui travaille dur à sa mise en culture puis voyage au loin pour recruter des colons deviendra probablement un petit-homme particulièrement riche, ayant le respect des villages les plus proches et sa place dans l'histoire locale. En fait, il échange beaucoup de travail et de problèmes durant sa jeunesse contre une chance d'être très bien traité quand il vieillira. D'autres bénéfices intangibles comprennent une possibilité de baptiser une ville ou la simple satisfaction de voir des champs bien tenus et un village prospère là où il n'y avait rien.

Désavantages spéciaux : Le principal problème pour le courageux pionnier est qu'il doit tout faire seul : il n'y a pas de voisins altruistes et compétents auxquels demander de l'aide, des conseils ou avec lesquels faire du troc.



Rat de tunnel

Il s'agit d'un petit-homme qui n'a pas peur des conditions pénibles, a un courage inhabituel et une attitude agressive envers des ennemis dangereux et puissants. L'attitude joyeuse, pragmatique et sanguinaire de ces professionnels surprend souvent grandement les humains et tous ceux qui pensent que les petites-gens sont tous d'aimables fermiers. Le rat de tunnel est spécialisé dans les missions souterraines de recherche et de destruction, notamment là où l'espace restreint et les plafonds bas handicaperaient des guerriers plus grands.

Le rat de tunnel doit avoir au moins 13 en Force, et 11 ou plus en Constitution.

Motivations : La plupart des rats de tunnel ont cette vocation mortelle après qu'il se soit passé des choses terribles ; en général seul un traumatisme capable de briser sa vie suffira à pousser un paisible petit-homme à adopter des activités aussi dures et dangereuses. C'est le cas de certains qui ont perdu des êtres aimés sous les coups de gobelins ou de kobolds et sont devenus des ennemis implacables de ces créatures. Parfois, bien sûr, ils ne sont pas toujours motivés par des raisons aussi noires : peut-être est ce l'argent, le talent ou un déséquilibre mental qui amène un petit-homme solide à devenir un rat de tunnel. Après tout, c'est l'un des quelques domaines (peut-être le seul) où une petite taille n'est pas un handicap mais une nécessité absolue.

Rôle : Le rat de tunnel est spécialisé dans l'élimination des petits monstres humanoïdes habitant sous terre. Les gobelins, les duergars et les kobolds sont les ennemis les plus courants, mais de nombreux autres sont possibles, parmi lesquels des lycanthropes, des morts-vivants et des animaux monstrueux comme des rats géants, des furets géants et des vers charognards.

Les rats de tunnel recherchent en général activement le repaire de leurs ennemis, les attaquant en récupérant tout ce qui leur est offert par les populations environnantes, mais surtout pour avoir la satisfaction d'éliminer des ennemis de leur peuple. Parfois des rats de tunnel travaillent par équipes et se joindront à des gnomes tranche-gobelins, notamment si les deux groupes ont le même ennemi. Dans ce cas, la présence gnome complète très bien les petites-gens et ce sans augmenter la taille moyenne du groupe. Les rats de tunnels s'allient parfois aussi avec des nains, mais le nain moyen étant plus grand qu'un gnome ou un petit-homme, ceci limite grandement la taille des tunnels dans lesquels peut entrer l'équipe.

Talents secondaires : Aucun en particulier.

Compétences martiales : Le rat de tunnel doit savoir manier l'épée courte, la hache à une main ou le marteau de guerre ainsi que l'arbalète, l'arc court, la sarbacane ou les fléchettes. Si les spécialisations en arme sont utilisées, le rat de tunnel doit être spécialisé avec une arme de contact quand il atteint le troisième niveau.

Compétences diverses en bonus : Le rat de tunnel bénéficie gratuitement de la compétence





Combat Aveugle. Il peut également ajouter l'un des langages suivants à la liste de ceux qu'il connaît : gobelin, orque, kobold ou duergar.

Compétences diverses recommandées : Utilisation de Cordes, Nage et Alpinisme (pour escalader les falaises souterraines) sont utiles pour un rat de tunnel.

Équipement : Le rat de tunnel est généralement équipé d'un grand rouleau de corde solide mais fine, de fioles d'huile, de silex et d'amadou ainsi que d'au moins une lanterne et de pitons métalliques. Ses armes seront tenues par un harnais ou une ceinture et facilement accessibles d'une main ou de l'autre. Il s'assurera également qu'il dispose d'un grand nombre de munitions pour son arme à distance.

Avantages spéciaux : Les rats de tunnel qui ne sont pas des Costauds deviennent graduellement nyctalopes. La portée de cette vision (qui est considéré comme infravision) est de 3 m par niveau du rat de tunnel avec un maximum à 60 m.

Désavantages spéciaux : Les rats de tunnel sont considérés comme étant terriblement vulgaires et complètement fous par la plupart des autres petites-gens : pourquoi quelqu'un choisirait-il de ramper dans des trous sales pour chasser des monstres dangereux ? Ils ont donc un malus de -2 aux jets de réaction des PNJ petites-gens.

Profils de voleurs

Cambrioleur

Le petit-homme cambrioleur est un inoffensif spécialiste de la récupération des objets de valeur qui ont finit entre de mauvaises mains ; ou du moins, c'est ainsi qu'il voit les choses (ceux qui ont été cambriolés ne sont généralement pas d'accord). Compétent en matière de furtivité, de crochetage et de détection et de désamorçage de pièges, le cambrioleur désire une vie de confort permise par ses seuls talents, soit somme toute le rêve de tous les petites-gens.

Un cambrioleur doit avoir au moins 15 en Dextérité.

Motivation : La cambriole met en œuvre des compétences que presque tous les petites-gens apprennent dans l'enfance : ils passent leur temps à se glisser dans la chambre des autres, à emprunter les jouets des autres et à espionner leurs frères et sœurs. Avec l'âge, quelques uns d'entre eux se rendent compte que ces compétences sont profitables, et s'intéressent à des cibles plus lucratives et dangereuses. Comme de nombreuses autres formes de vol, la cambriole pousse son auteur à voyager : si les autorités locales commencent à devenir soupçonneuses, la vie d'un brave cambrioleur peut devenir bien compliquée.

Une autre motivation est la récupération des biens qui ont été pris au cambrioleur et/ou à ses amis. Bien sûr, le cambrioleur n'affrontera pas une mort certaine pour retrouver quelques biens volés, mais s'il peut s'en sortir, il retire une certaine satisfaction du fait d'avoir rectifié les choses. Parfois, le simple défi de l'infiltration dans une grande forteresse et du vol d'un trésor bien défendu est suffisant pour motiver le cambrioleur, plus pour le challenge que pour la valeur des biens à voler.

Comme le franc-archer, le cambrioleur est la crème de la crème, un petit-homme qui a poussé à la perfection des compétences que tous maîtrisent plus ou moins : la furtivité, l'agilité et la discrétion. Il est donc hautement respecté dans son village pour cette expertise. Là où un voleur humain émérite tentera généralement de cacher sa profession, les activités du cambrioleur seront bien connues de ses voisins et ses exploits célèbres ; pour un village, c'est un honneur que d'abriter un cambrioleur de premier ordre, quelqu'un dont la communauté puisse se vanter. Cette attitude est bénéfique pour le village, la plupart des cambrioleurs étant prêts à fournir leurs services en cas de problèmes, en espionnant et en recueillant des renseignements utiles pour le village dans son ensemble.

Rôle : Le cambrioleur maîtrise plusieurs arts illicites, notamment « mouvements silencieux » et « crochetage », et leurs compétences en matière de pièges peuvent leur sauver la vie. Les cambrioleurs viennent de tous les milieux de la



société des petites-gens, des plus riches aux plus pauvres.

La plupart se rassemblent dans les grandes villes, où ils peuvent se mélanger aux membres d'autres races. Comme la plupart des petites-gens voleurs, le cambrioleur préfère éviter de s'en prendre à des petites-gens, étant plutôt attiré par les trésors des humains et des monstres humanoïdes. Parfois, un cambrioleur utilisera ses dons pour aider des petites-gens victimes d'une injustice, et peut ainsi devenir un héros populaire.

Talents secondaires : Nombre de cambrioleurs ont les talents Commerce et Marchandage.

Compétences martiales : Les cambrioleurs préfèrent les armes au maniement rapide et silencieux. Les dagues et les épées courtes sont la meilleure solution en combat au contact, bien que certains choisissent d'autres armes. La fronde est une arme à distance intéressante, ainsi que les fléchettes et, là où elles existent, la sarbacane et l'arbalète de poing.

Compétences diverses en bonus : Le cambrioleur dispose gratuitement de la compétence Évaluation.

Compétences diverses recommandées : Utilisation de Cordes, Déguisement et Funambulisme peuvent être utiles pour un cambrioleur.

Orientation des talents de voleur : « Mouvements silencieux », « se cacher dans les ombres », « crochetage », « détecter et désamorcer les pièges ».

Équipement : Une corde et un jeu de rossignols sont essentiels pour un cambrioleur. Ils dédaignent souvent les armures et ne portent jamais rien de plus lourd que du cuir, préférant les vêtements sombres et silencieux.

Avantages spéciaux : Au premier niveau le cambrioleur reçoit un bonus de +10 % à sa compétence « crochetage » ou « mouvements silencieux ». À chaque nouveau niveau, le cambrioleur bénéficie d'un +5 % qui peut être appliqué à l'un de ces deux talents ou à « détecter et désamorcer les pièges ».

Désavantages spéciaux : Le cambrioleur passe tant de temps à améliorer sa furtivité qu'il n'est pas terrible en combat loyal, ayant un malus de -1 à ses attaques au contact ; ce malus ne s'applique pas aux attaques sournoises.

Carotteur

Le carotteur est un petit-homme rusé qui amuse ses victimes tout en leur volant leur argent ; et souvent, la victime ne se rend pas compte qu'elle s'est faite carotter avant que le carotteur ne soit déjà dans une autre ville. Les carotteurs sont plus malhonnêtes que la plupart des petites-gens, mais il faut souligner que la plupart d'entre eux considèrent que leurs activités font partie d'un vaste jeu et que l'argent volé n'est que le paiement pour leur participation et l'amusement fourni. C'est un escroc court sur pattes qui aime à ce que ses victimes gardent le sourire, mais apprécie également qu'elles gardent pour elle leur vengeance et préfère se trouver très loin très vite quand il le faut.

Un carotteur doit avoir au moins 13 en Charisme et en Dextérité.

Motivation : Le carotteur n'a souvent d'autre choix que la route, car il tend à outrepasser assez rapidement les limites de l'hospitalité par la simple pratique de son « métier ». Comme les autres voleurs petites-gens, il essaie de ne pas s'en prendre aux siens, mais malheureusement pour tout le monde, cette éthique professionnelle est assez souple. Par exemple, un carotteur ne considère pas que jouer aux dés avec l'aubergiste tous les soirs pour gagner des coups gratuits soit du vol ; l'aubergiste, qui a perdu sept nuits de suite, n'est peut être pas d'accord.

Bien sûr, un renouvellement de ses pigeons est essentiel pour le carotteur. Ceux qui font le circuit des petits bourgs et des villages n'ont d'autre choix que de se tenir prêts à conserver leur avance sur leurs anciens clients. Un carotteur qui use de ses talents dans une grande ville peut y prospérer pendant un certain temps, mais l'augmentation du nombre de ces pigeons finira par le pousser à partir. Bien sûr, un bon sens du timing est essentiel pour un carotteur qui ne sou-





haite pas finir sa carrière entre les mains d'une foule furieuse. Toujours optimiste, il annonce souvent à ses amis qu'il a trouvé une merveilleuse opportunité de goûter aux joies de la vie dans un lieu lointain, juste avant de décamper avec la marchandise !

Rôle : Le carotteur est un curieux personnage : un escroc, un vaurien, et un fieffé aigrefin, mais aussi un individu remarquable dont les capacités à manipuler les gens peuvent en faire un atout important dans une équipe d'aventuriers. De nombreux carotteurs ont baratiné avec talent pour extirper leurs amis d'une situation délicate, mais aussi pour leur escroquer leur argent de poche la nuit suivante. Les autres petites-gens peuvent souvent s'apercevoir des machinations d'un carotteur, et considèrent d'un œil amusé la naïveté du grand peuple.

Un carotteur va de ville en ville, souvent seul mais parfois avec une bande d'amis. Ses tours vont des simples jeux truqués qui lui payent le gîte et le couvert jusqu'aux machinations complexes impliquant des échanges de trésors. Il s'agit parfois de transactions légales dans lesquelles le carotteur a réussi à s'immiscer et où il a obtenu un pourcentage du profit, parfois de la part des deux parties en présence. Parfois, il s'agit uniquement d'un piège, les acheteurs se faisant rouler sur l'authenticité de droits de propriété, d'objets rares et précieux, de cartes au trésor ou de bijoux magnifiques mais volés lesquels seront tout de suite reconnus quand le pauvre acheteur les portera en public.

Talents secondaires : Joueur est le talent le plus approprié.

Compétences martiales : Un carotteur doit maîtriser le couteau. L'arbalète de poing, dissimulée sous un manteau ou dans un chapeau, est très appréciée de tous les carotteurs.

Compétences diverses en bonus : Joueur.

Compétences diverses recommandées : Des connaissances en matière de Déguisement, Histoire Locale, Estimation et Ventriloquie peuvent être utiles pour le carotteur ambitieux.



Orientation des talents de voleur : La dextérité manuelle est essentielle aux tours de passe-passe du carotteur ; en conséquence « vol à la tire » est pratique. « détecter les bruits » est souvent utile.

Équipement : Les carotteurs sont des gens prudents : ils semblent souvent ne pas avoir d'armes pour rassurer, mais en portent une ou deux cachées sur leur personne. Ils ont toujours sur eux leurs outils : un jeu de cartes, quelques dés, des coquillages et des osselets. Après tout, on ne sait jamais quand une partie amicale peut se présenter !

Avantages spéciaux : Le carotteur sait très bien proposer à une personne (le « pigeon » ou le « cave ») de jouer de l'argent sur un jeu apparemment de hasard : sous quel coquillage se trouve le petit pois, ou quel chiffre donneront les osselets. On laisse en général le pigeon gagner une partie ou deux, mais au final c'est le carotteur qui finira avec l'argent.

Quand un carotteur repère un PNJ qui peut être un pigeon, utilisez la procédure suivante. Le pari est généralement d'une pièce : probablement d'argent ou d'or, suivant les circonstances. Le carotteur peut automatiquement perdre toute partie qu'il désire. Une partie normale peut être simulée en tirant 1d10 pour le pigeon et 1d10 pour le carotteur, le pigeon gagnant en cas d'égalité. Si le carotteur veut truquer le jeu, sa Dextérité est soustraite à la Sagesse du pigeon (-avec un minimum de 0). La victime tire alors sous sa Sagesse modifiée avec 1d20 ; en cas d'échec, le carotteur gagne la partie. Si le jet réussit, le pigeon se rend compte de la supercherie et une excellente occasion de faire du jeu de rôles vient de naître.

Le carotteur peut rééditer cette tentative aussi souvent qu'il le désire, mais à chaque tentative la victime gagne un +1 cumulatif à sa Sagesse ajustée. Aussi un carotteur avisé sait-il mettre fin à temps à ses parties.

Les carotteurs ont une autre capacité qui leur permet d'éviter les ennuis. Confronté à un individu ou à des individus potentiellement hostiles, un carotteur peut tenter de les embobiner (bien sûr, ceci ne marche que si le deux camps parlent au moins un langage commun et qu'il n'y a pas combat). Le Charisme du carotteur est soustrait à la Sagesse du PNJ, et celui-ci doit réussir un jet sous ce chiffre ou admettre pendant une ou deux minutes (avant de reprendre ses esprits) que le carotteur a raison. Bien sûr, des argumentations tirées par les cheveux donneront un bonus allant de +1 à +5, et la victime obtient un bonus de +1 cumulatif pour chaque tentative du carotteur d'utiliser cette capacité contre elle. Bien que limitée, cette capacité est utile pour tirer le carotteur et ses amis de situations critiques.

Les machinations plus élaborées du carotteur doivent être créées et réalisées par le joueur ; le MD se doit de prendre la mesure du PNJ qui se fait carotter.

Désavantages spéciaux : Le carotteur est un personnage intéressant à fréquenter, mais laisse généralement derrière lui des gens furieux. Son comportement opportuniste fait qu'il est difficile pour lui de conserver très longtemps des amis ou des alliés, le personnage finissant par devoir se débrouiller seul. Plus un carotteur est actif longtemps, plus il fait de victimes et plus il devient probable qu'un jour, quand le carotteur n'y est pas prêt, sa route croise celle d'un « vieil ami ». Souvent, son ancienne victime est très heureuse de retrou-ver le carotteur qui l'a fait passer pour un imbécile et lui a soustrait une bonne partie de son argent. Bien sûr, le carotteur ne sera pas nécessairement heureux de ces retrouvailles.

Contrebandier

Le contrebandier est un petit-homme voleur qui a toutes les apparences de l'honnête marchand. Il préférerait d'ailleurs être un marchand normal et régulier, mais (de façon générale) la situation impossible créée par les taxes et les péages que se permettent les humains, les nains et les elfes l'obligent à des transactions plus discrètes. C'est ainsi qu'il importe et exporte de nombreux objets de provenance diverses et vers des destinations variées, alors que souvent ils ne



sont pas censés en partir ou y parvenir. Les raisons de faire de la contrebande de biens varient beaucoup ; les plus courantes sont :

Taxes excessives : Un gouvernement local peut désirer conserver un monopole sur un produit local (le vin des coteaux du duc, par exemple) et saisit ou taxe lourdement tous les biens comparables arrivant de l'étranger dans le duché.

État de conflit : Deux états rivaux en pleine querelle frontalière interdiront souvent de commercer avec l'ennemi. Les fermiers et les marchands locaux ne saisissent néanmoins pas toujours la sagesse d'une politique qui les coupe de leurs clients, et l'aide du contrebandier permet de sauver l'économie locale.

Trafic : Un bien particulier peut être totalement interdit, avec des peines de gravité variable pour ceux qui en font commerce. Si une secte religieuse concurrente se sert de sanguines pour ses rituels, la religion officielle pourra par exemple interdire cette pierre dans le royaume, décrétant que quiconque sera pris en possession d'une sanguine sera mis à mort. Quelle que soit la nature du trafic, il est probablement très intéressant pour quelqu'un, et en conséquence il y a beaucoup de profits à faire pour un contrebandier audacieux.

Un contrebandier doit avoir au moins 13 en Charisme ou en Intelligence.

Motivations : Les contrebandiers débutent presque toujours comme colporteurs, convoyant des biens d'un point à un autre, faisant un petit profit et ramenant autre chose à leur point de départ. Tôt ou tard, au fur et à mesure qu'il parcourt des routes plus longues et que le monde évolue, le colporteur finira par rencontrer l'une des difficultés évoquées ci-dessus, et un petit-homme pragmatique ne voit pas pourquoi de tels détails insignifiants changeraient sa façon de faire des affaires. Ainsi il continuera à faire ce qu'il a toujours fait, mais avec un peu plus de risques et de profits.

La vie normale d'un contrebandier peut comprendre diverses missions particulières, qui poussent le contrebandier à utiliser ses compétences pour une bonne cause. On peut citer l'évasion de prisonniers, ou la livraison d'un message ou d'un objet crucial. Un contrebandier peut être un excellent espion, faisant des rapports sur l'ambiance générale là où il passe en plus des informations classiques sur le relief et les préparatifs défensifs.

Rôle : Le contrebandier est un élément vital dans l'économie clandestine de la plupart des régions d'un monde civilisé, car sans lui, une proportion plus grande encore des richesses se trouverait entre les mains de ceux qui détiennent le pouvoir. De nombreuses marchandises qui n'auraient autrement pas de débouchés parviennent à leurs acheteurs grâce aux intrépides contrebandiers. Qu'il l'achemine en chariot sur des routes de campagne ou en barge sur des cours d'eau, le contrebandier transportera discrètement et fidèlement sa marchandise à bon port.

Les contrebandiers se bâtissent un réseau d'amis et de loyaux compagnons (qui justifie la nécessité d'un fort Charisme) et, en retour de leur protection et de leur aide, les traitent particulièrement bien.

La valeur de la marchandise du contrebandier dépend de deux facteurs : le marché à la destination (offre et demande) et les difficultés et dangers subis par le contrebandier pour les acheminer. Un objet pouvant se vendre cher à l'origine et qui de plus représente maintenant une menace mortelle peut rapporter beaucoup d'argent au contrebandier.

Talents secondaires : Les talents Marchand ou Charretier/Transporteur sont intéressants pour le contrebandier.

Compétences martiales : Le contrabandier est libre de son choix.

Compétences diverses en bonus : Tous les contrebandiers ont une compétence d'Histoire Locale pour les régions situées sur leurs routes régulières. Ils apprennent de plus des langues durant leurs voyages, obtenant gratuitement une langue tous les deux niveaux à partir du second niveau inclus. Bien sûr, il doit avoir entendu parler cette langue durant ces deux derniers niveaux.

Compétences diverses recommandées : Équitation, Évaluation, Déguisement et Faussaire



peuvent aider un contrebandier dans ses activités.

Orientation des talents de voleur : « Mouvements silencieux » permet au contrebandier d'être discret, et « détecter les bruits » peut le prévenir d'une présence indésirable.

Équipement : À moins de transporter des quantités très restreintes, le contrebandier a besoin d'un moyen de charger sa marchandise. Les charrettes et chariots sont faciles à retrouver, aussi les contrebandiers préfèrent-ils souvent un bateau (comme un canoë, une barge de rivière ou un petit voilier) ou un animal de bât (comme une mule, un poney, un âne ou un gros chien). En général, un contrebandier n'utilise un véhicule à roues que s'il suit une très bonne route et qu'il est certain que sa contrebande n'est pas décelable.

Avantages spéciaux : Un contrebandier qui dispose de la compétence Histoire Locale pour une région a un bonus de +4 aux jets de réaction des PNJ locaux. Il connaît également très bien les chemins cachés et les « raccourcis » sur ses routes habituelles.

Désavantages spéciaux : Les risques inhérents qu'il y a à défier les autorités, dont la menace d'emprisonnement ou pire, sont le principal désavantage de ce profil.

Détrousseur

Le bandit des petites-gens est très éloigné de son équivalent humain ou orque. S'il aborde le vol de la même façon, il a bien plus de panache. Sa victime a un choix : céder ses biens ou souffrir physiquement, mais le détrousseur petit-homme conserve une certaine sympathie pour ses victimes et ne les brusque jamais pour le simple plaisir.

Les détrousseurs travaillent souvent en petits groupes, mais tous n'ont pas nécessairement ce profil ni ne sont forcément des petites-gens. Ils ont le plus souvent un quartier général dans un



endroit reculé, presque toujours caché dans la forêt (y compris un marais avec des arbres). Les pistes qui y mènent sont bien cachées, et si toute la bande est composée de petites-gens, il est probable qu'elles passeront sous des branches basses, à travers des buissons denses et épineux ou même sous des arches de pierre de seulement 60 à 90 cm. Selon la taille du camp des détrousseurs, il y aura sans doute une ou deux sentinelles sur ces chemins obscurs les plus fréquentés.

Un PJ détrousseur doit avoir au moins 12 en Charisme et une Force et une Constitution au moins égales à 13.

Motivation : Certaines petites-personnes deviennent des détrousseurs car ils désirent s'éloigner des plus proches autorités, d'autres le font par plaisir. Par exemple, une petite-femme qui s'oppose au percepteur rapace du duc local et l'expulse de son village prendra sans doute, une fois calmée, de longues vacances. Une fois qu'elle se sera enfuie dans les bois, aura installé sa planque et se sera créée une réputation en harcelant les agents du duc humain, d'autres petites-gens pourraient venir la rejoindre, certains parce qu'ils croient en ce qu'elle fait, d'autres pour s'amuser.

Le détrousseur a un statut particulier dans la société des petites-gens : officiellement, il est condamné, et le bailli local enverra au dirigeant de la région de long rapports déplorant son incapacité à mettre fin à ses activités. En privé, ce même bailli est peut-être un ami du chef des détrousseurs, et peut bien avoir des parents faisant partie de sa bande, se contentant de les laisser faire tant qu'ils n'ont pas recours à la violence et épargnent les petites-gens. La plupart des autres petites-gens les considèrent avec une tolérance amusée, voire une certain envie et une grande admiration de la part des plus jeunes et de ceux qui le sont restés. Une bande locale de détrousseurs fait parfois du troc avec les villages de petites-gens de la région, ce qui leur permet de conserver un certain confort tout en continuant à exercer un métier où il n'y a pas besoin de trop travailler.

C'est ainsi que les jeunes petites-gens de ces villages avoisinant en viennent à connaître les



détrousseurs, et que certain se laissent tenter par cette vie forestière apparemment idyllique, renforçant leurs rangs. D'autres sont devenus des fugitifs pour les mêmes raisons que les premiers détrousseurs ; nombre d'entre eux choisiront de rester dans la bande même après que l'injustice contre laquelle ils se battaient ait été rectifiée.

Parfois c'est tout un village de petites-gens qui adopte cette activité, par exemple lorsqu'un seigneur humain chasse des petites-gens de leurs maisons pour faire de la place pour des colons humains, ou quand les guerres et les invasions ravagent la région. Dans ces circonstances, les détrousseurs deviennent parfois la colonne vertébrale des défenses des petites-gens, harcelant l'ennemi et soutenant le peuple jusqu'à la fin de la crise. C'est le souvenir d'épisodes de ce type qui explique pour beaucoup l'attitude coulante des petites-gens envers ces roublards folkloriques.



Rôle : Les détrousseurs se considèrent comme des agents de répartition des richesses. Après tout, tout le monde voit bien que certains ont trop d'argent, et les détrousseurs se chargent de corriger cette inégalité.

Les petites-gens détrousseurs évitent d'avoir recours à la violence tant que cela reste compatible avec leurs objectifs. Par exemple, ils n'auront pas recours à une embuscade violente comme un déluge de flèches pour arrêter un convoi marchand, mais les filets et les fosses sont souvent utilisés. Utilisant leur capacité raciale à se dissimuler dans les fourrés, les détrousseurs aiment apparaître soudainement autour d'un marchand distrait et de ses gardes du corps ; quand les victimes peuvent réagir, il est généralement trop tard. Souvent, un ou plusieurs petites-gens connaissant l'Utilisation de Cordes seront cachés près du site de l'embuscade, prêts à prendre au lasso toute victime qui tenterait un mouvement agressif ou la fuite.

Les victimes qui ont assez de bon sens pour se rendre calmement seront poliment délestées de l'essentiel de leurs richesses avant d'être autorisées à repartir. Ceux qui combattent seront traités de façon plus rude, afin de leur apprendre à bien se comporter la prochaine foi (le sens de la justice du détrousseur est un peu particulier). Par exemple, les détrousseurs laisseront à leurs victimes qui en possèdent leurs chevaux et leurs charrettes afin qu'elles puissent se refaire dans la ville suivante. Parfois même, une histoire crédible (« Quoi ! Vous êtes tous des orphelins ? Mais c'est terrible ! ») suffit pour que les détrousseurs laissent passer leurs victimes sans pertes.

Mais une cible qui choisi de résister et est tout de même capturée sera traitée bien plus durement. On lui prendra sa monture, ainsi que tous ses biens ; il lui faudra probablement revenir à pieds et en sous-vêtements jusqu'à la ville !

Talents secondaires : Forestier est un talent intéressant, mais tous les autres sont acceptables.

Compétences martiales : Le détrousseur doit manier l'arc court ou l'arbalète de poing ainsi qu'une arme de contact.

Compétences diverses en bonus : Le détrousseur peut choisir gratuitement l'une des compétences suivantes : Sens de l'Orientation, Pêche, Utilisation de Cordes, Déguisement.

Compétences diverses recommandées : En plus de celles données ci-dessus, les compétences Natation, Météorologie, Contrefaçon, Pose de Collets et Funambulisme peuvent être utiles au détrousseur.

Orientation des talents de voleur : Libre.

Équipement : Les détrousseurs peuvent s'équiper comme ils le veulent.

Avantages spéciaux : Les détrousseurs ont généralement la population locale (dans un diamètre de trois ou quatre jours de voyage) derrière eux, qui les prévient de toute tentative militaire ou paramilitaire pour les éliminer.

Désavantages spéciaux : Il y a toujours une possibilité pour que les détrousseurs s'en prennent à la mauvaise personne : un puissant sorcier qui n'a que l'apparence d'un marchand grassouillet, ou un jeune seigneur ou une jeune dame déterminé à se venger à tout prix. Dans ce cas, toute la puissance du dirigeant local, qu'il s'agisse d'un roi, d'une duchesse ou d'un baron, pourrait bien être consacrée à la destruction du repaire des détrousseurs.

Gavroche

Le gavroche est un petit-homme voleur spécialisé qui tente de se faire passer pour un enfant humain. De nombreuses victimes trompées ont tenté de prendre le garnement par les oreilles, pour découvrir que le gosse apparemment sans défense qui les avait volé est en fait un adulte avec toutes les compétences d'un voleur chevronné.

Les gavroches vivent presque uniquement dans les villes importantes, là où les gens ne connaissent pas tous leurs voisins. Arpentant le réseau chaotique des rues et avenues de la cité, le gavroche se fond dans la population locale, ayant toujours à disposition plusieurs possibilités pour s'enfuir et plusieurs planques libres. Vivant surtout dans la rue, le gavroche s'abrite là





où il le peut, souvent parmi les pauvres et les exclus.

Le gavroche doit avoir un Charisme d'au moins 11.

Motivation : Le gavroche a souvent adopté ce profil par nécessité, ayant été un petit-homme venu seul en ville et ne trouvant pas de moyen de vivre ; souvent il en a eu assez des brutes épaisses se moquant de lui, certaines s'en prenant aux petites-gens du simple fait de leur taille. Découvrant qu'il est plus simple de vivre tranquille en se fondant dans le décor plutôt qu'en fuyant sans cesse, il a accueilli avec soulagement une vie anonyme sous un déguisement.

Rôle : Le gavroche travaille généralement seul, mais peut être un membre d'un petit groupe ; des guildes urbaines de voleurs entièrement composées de petites-gens existent, la plupart de leurs membres étant des cambrioleurs ou des gavroches. Parfois un petit-homme gavroche deviendra le chef d'une bande de gosses, humains et demi-humains. Dans ce cas le gavroche est souvent très protecteur, voire paternel ou maternel, envers ses jeunes protégés.

Habillé et coiffé comme un enfant du cru, le gavroche déambule dans la ville comme n'importe quel enfant qui n'a rien d'autre à faire ; mais c'est un excellent tire-gousset et il a toujours en tête plusieurs trajets pour s'enfuir.

Les diversions et distractions font partie de la routine quotidienne des gavroches. S'il peut renverser la charrette à bras d'un vendeur de fruits, ou mieux, faire en sorte que quelqu'un la renverse, il a créé une situation riche en confusion et donc en profits potentiels.

Talents secondaires : Libres, ou aucun.

Compétences martiales : La double vie du gavroche l'empêche d'être vu avec des armes qu'un enfant ne transporterait normalement pas (« Mais… retirez tout de suite cette arbalète des mains de ce gosse ! »). Ils utilisent donc des armes facilement dissimulables (dague, fléchettes, fronde, bâton).

Compétences diverses en bonus : Sa vie dépendant de la façon dont il joue un rôle, le gavroche acquiert rapidement un don pour le déguisement. Au premier niveau, il peut se déguiser en humain ; au deuxième niveau, il obtient la compétence Déguisement dans son ensemble.

Compétences diverses recommandées : Faussaire, Combat Aveugle, Acrobatie et Ventriloquie peuvent être utiles pour un gavroche.

Orientation des talents de voleur : Les gavroches sont d'excellents voleurs à la tire (voir plus bas) ; « escalader les murs » et « se cacher dans l'ombre » sont utiles lorsqu'il s'agit de fuir.

Équipement : Si l'on excepte ses armes et peut-être un jeu de rossignols, le gavroche n'a pas besoin d'équipement spécial.

Avantages spéciaux : Pour les gavroches, le vol à la tire est à la fois un passe-temps et une façon de vivre. Du fait de sa pratique constante, le gavroche obtient +5 % à chaque niveau à son jet de vol à la tire, et ce dès le second niveau inclus (total +5 % au deuxième niveau, +10 % au troisième, etc.).

Désavantages spéciaux : Les gardes locaux et officiels de la ville peuvent en venir à détester le gavroche, rendant bien difficile la vie du pauvre personnage.

Profils de guerrier/voleur

Cartographe

Le cartographe est un explorateur et un traceur de cartes qui part découvrir le monde et veut revenir du voyage avec un bon récit de ses aventures. Même si cette vocation est inhabituelle parmi les petites-gens (sauf chez les Kenders, nombre d'entre eux pensant avoir un grand talent dans ce domaine), le cartographe est toujours présent, aussi rare qu'il soit. Nombre de ses exploits forment d'ailleurs une bonne partie du corps de légendes populaires des petites-gens.

Les cartographes sont, par nature, très intéressés par la terre et ses paysages. Ils ont tendance à ne pas accorder un grand intérêt à ceux qui vivent dessus à moins qu'on ne les y oblige ; pour un cartographe, le fait qu'une ville se situe sur un haut escarpement au bord d'une rivière est beaucoup plus important que le fait que les gar-



des de cette ville viennent de l'arrêter car il est soupçonné d'être un espion.

Un cartographe doit avoir au moins 13 en Intelligence.

Motivations : Le cartographe prend la route sans autre but que de découvrir ce que cache la prochaine colline, même si un certain nombre d'entre eux se trouvent pris dans des événements qui leur apportent gloire et fortune.

Si le cartographe aime l'aventure et l'exploration en elles-mêmes, il aime aussi tenir une chronique de ces expériences afin de s'en rappeler lorsqu'il sera vieux, si jamais il parvient à l'âge de la retraite ; ces « chroniques » sont essentiellement des cartes de tous les endroits où il se rend. Il est très intéressé par les endroits qu'il ne connaît pas, et fera souvent de gigantesques détours pour observer un paysage extraordinaire dont il a entendu parler. Les cartographes ont tendance à ne pas être attentifs aux obstacles représentés par les habitants des régions visités (et ont donc un taux de mortalité assez élevé), mais sont très conscients des difficultés à traverser certains terrains comme les déserts, les chaînes de montagnes, les mers et les marais.

Rôle : Le cartographe est heureux de vagabonder, et se trouve aussi à l'aise dans les branches d'un gros pin que dans un lit en plumes d'oie. La fatigue de la route lui pèse sans doute, mais sa curiosité le pousse à franchir la colline suivante, ou à atteindre le prochain virage.

Le cartographe ne cherche pas les ennuis (c'est-à-dire l'aventure) mais il a apparemment un don pour tomber dessus, sans doute du fait de son insatiable curiosité. Souvent, un petit-homme cartographe se trouve en train de cartographier une route commerciale dans une zone de combats ou le trajet suivi par une antique expédition dans un donjon oublié, ignorant les flèches volant autour de lui !

Les cartographes occupent rarement des postes officiels, et parfois des territoires sauvages sont quasiment inconnus de leurs seigneurs humains ou nains alors qu'un petit-homme cartographe à la retraite a une excellente carte de la région au-dessus de sa cheminée. Heureusement, les cartographes sont toujours disposés, et même souvent désireux, de montrer leurs cartes aux autres ; les aventuriers qui sont prêts à écouter patiemment le long récit des voyages du petit-homme en retireront souvent des informations intéressantes.

Malheureusement, il faut souligner que le fait qu'une carte ait été dessinée par un petit-homme cartographe ne signifie pas forcément qu'elle soit juste. Tout point notable que le cartographe a vu sera simplement dessiné ; mais certains cartographes sont assez confiants de nature et incluront dans leur carte des choses après avoir entendu des récits de seconde main à leur propos. Les cartes kenders sont particulièrement peu dignes de confiance ; un cartographe kender exagère ce qu'il voit afin de faire une carte plus intéressante : les montagnes seront plus hautes, les rivières plus larges, les distances plus grandes, et ainsi de suite. Les cartes kenders sont donc amusantes mais assez inutiles : s'il n'y a pas de fumée sans feu, les éléments réels que contient la carte sont assez difficiles à déterminer.

Talents secondaires : Libres.

Compétences martiales : Un cartographe est un personnage aux compétences multiples, maîtrisant au moins une arme de contact et une à distance. Les épées courtes et arcs courts sont les plus courants, bien que le fustibale les suive de près. Les cartographes kenders ont bien sûr recours à leur arme nationale, le houpac.

Compétences diverses en bonus : Le cartographe dispose gratuitement de la compétence Sens de l'Orientation.

Arrivé au second niveau, il acquiert une compétence qui lui est propre : Cartographie. Celle-ci permet de reproduire avec précision sur le papier la distance et les directions de points de repères qu'il a personnellement vu. Si par exemple le cartographe fait du cabotage, il pourra dessiner les baies, pointes, récifs et presqu'îles et donner une vision globale de la côte : forêt, prairie, montagne, plaine… Mais il ne saura rien de la configuration de l'intérieur des terres, comme les vallées et le parcours des fleuves et des ruisseaux.





Les cartographes qui passent leur temps à bavarder avec les gens du cru pourront en apprendre plus que ce qu'ils voient. Mais ces cartes de seconde main sont limitées par la précision de la source, et manqueront toujours d'un certain degré de détails que seul un cartographe contemplant un paysage peut fournir. Ces cartes de seconde main ont donc un nombre plus élevé de points de repères imaginaires ou mal décrits.

Compétences diverses recommandées : Un personnage désirant devenir cartographe doit prendre la compétence Navigation. De plus, des Langues Modernes peuvent être très utiles pour demander des renseignements, et Météorologie et Survie aideront le cartographe à survivre dans la nature.

Orientation des talents de voleur : « Lecture des langues inconnues » permet de faire des recherches sur de vieilles cartes et de préparer le voyage ; « grimper » peut aider à passer des obstacles sur le trajet.

Équipement : Un cartographe est perdu sans ses outils : du papier ou du parchemin, une plume et de l'encre. Il improvisera si nécessaire en utilisant tout ce qui traîne (cuir, écorce, bois flotté, etc.) mais reproduira ces cartes de façon plus permanente dès qu'il en aura besoin.

Avantages spéciaux : Les cartographes ne se perdent pratiquement jamais, même là où ils n'ont jamais été, sur terre ou sous terre. Si la question se pose de savoir comment revenir à la ville ou quel est le couloir qui remonte vers la surface, un cartographe peut faire un jet d'Intelligence ; en cas de succès il sait, en cas d'échec il l'ignore et en est conscient. Si le MD le désire, un échec critique (20 sur le d20) peut signifie que le cartographe pense avoir la réponse mais se trompe.

Désavantages spéciaux : Aucun de notable.

Colporteur

Le petit-homme colporteur est la version légale du contrebandier : un honnête marchand, qui consacre plus de temps aux activités légales et a plus besoin de capacités martiales pour défendre sa marchandise ainsi que sa personne. Les colporteurs se déterminent en général un territoire et des routes régulières et ne s'en éloignent pas trop ; seule une possibilité de faire un profit remarquable pourra pousser le colporteur moyen à sortir de sa routine. Un colporteur aura probablement un terrier dans une communauté locale, et même s'il est absent plusieurs jours de suite il sera toujours heureux d'y revenir.

Un colporteur doit avoir au moins 11 en Charisme.

Motivation : Le colporteur est une cible idéale pour les voleurs ; mais sa multi-classe fait que ce petit-homme travailleur est très capable de défendre par la force ses marchandises.

De par la nature de son métier, le colporteur a la possibilité de se faire de nombreux amis et d'apprendre les problèmes qui frappent de nombreuses régions différentes. Motivé par un fort sens du bien et du mal, ainsi que par l'importance de son influence, un colporteur deviendra souvent un chef dans des situations exigeant des actions fortes et décisives.



Rôle : Le commerce parmi les petites-gens est à l'origine un processus très simple et basé sur les besoins. Le colporteur trouve des biens de haute qualité et disponibles en abondance, généralement dans son propre village. Des marchandises classiques pour les colporteurs débutants sont le fromage, les denrées, le vin et la bière, la poterie ou le tissu, les décorations en coquillages, des épices ou sauces particulières et des sculptures sur bois. Il arrive d'ailleurs souvent que l'artisan local produisant les biens en question accompagne le colporteur pour son premier voyage, espérant des affaires en expansion rapide. Ceci ne se fait néanmoins que si le colporteur est un jeune réputé dans son village pour sa retenue et son caractère responsable.

Le colporteur s'intéresse ensuite à une autre région, où il pense pouvoir vendre sa marchandise, et décide de ce qu'il prendra en retour. Il commence en général sur une petite échelle, avec une route régulière et courte où il essaie d'acquérir une réputation professionnelle. Si son entreprise prospère, il pourra avoir une timide tendance à s'agrandir, et puisqu'il s'agit d'un petit-homme, toute nouvelle étape sur sa route signifie probablement qu'il s'y fera de nouveaux amis.

Talents secondaires : Marchand est le talent classique du profil.

Compétences martiales : Libres.

Compétences diverses en bonus : Le colporteur peut choisir Évaluation ou Histoire Locale comme compétence gratuite en débutant sa carrière.

Compétences diverses recommandées : Sens de l'Orientation, Maîtrise des Animaux et Météorologie sont des compétences utiles pour quiconque passe beaucoup de temps sur la route.

Orientation des talents de voleur : « Détection des bruits » permet au colporteur de prévoir les embuscades, et « lecture des langues inconnues » est utile pour l'administration.

Équipement : Le colporteur est généralement propriétaire d'un chariot dans lequel mettre ses marchandises et d'un animal de trait comme un poney, un âne, un cheval de trait ou un bœuf. Les colporteurs bateliers ont un petit bateau facile à entretenir et à manier où l'on peut entasser beaucoup de marchandises. Contrairement aux contrebandiers, les colporteurs suivent les routes fréquentées et bien gardées et préfèrent donc les charrettes aux animaux de bât.

Avantages spéciaux : Le colporteur est un personnage apprécié et bien connu des populations locales, et il est au courant des nouvelles du coin au fur et à mesure qu'il fait sa route ; c'est souvent le premier à colporter nouvelles et rumeurs de villages en villages. Il apprend bien vite les nouveautés les plus intéressantes et quels biens et richesses sont demandées dans différents endroits. Il a de plus une excellente opportunité pour devenir riche.

Désavantages spéciaux : En un mot, les voleurs.

Vadrouilleur

Ce personnage célébré par le folklore des petites-gens est l'équivalent du barde, un musicien et conteur voyageant par curiosité et par amour de la vie. Ses vagabondages lui donnent de l'inspiration pour les contes et légendes qui lui permettent de gagner sa vie. Tout comme le cartographe, il s'intéresse au vaste monde, mais ce sont les gens et non les sites qui attirent son attention. Rien ne rend un vadrouilleur plus heureux que de rencontrer des gens provenant de cultures très diverses, et cet enthousiasme lui donne une remarquable capacité à comprendre et adopter les coutumes locales.

Un vadrouilleur doit avoir un Charisme d'au moins 15.

Motivation : Le vadrouilleur est un autre exemple de ces rares petites-gens (d'aucun parleraient de fous) pour lesquelles le confort du terrier et du foyer n'est pas suffisant. Tout commence durant l'enfance, avec le sentiment que la foire dans le prochain village est peut-être un peu mieux que celle d'ici. Des vadrouilleurs talentueux peuvent devenir les confidents des rois et des reines, les émissaires des comtes, les amuseurs des nobles et des sages.



Rôle : Le vadrouilleur fait à peu près le même métier que le barde, mais se prend beaucoup moins au sérieux. Il manie les mots avec aisance, pouvant improviser une histoire capable de faire fondre son public en larmes ou le faire se tordre de rire. Tous les vadrouilleurs jouent d'un instrument de musique, mais il s'agit toujours d'un instrument classique et courant comme la flûte, l'harmonica ou un petit violon, plutôt que l'un des instruments complexes appréciés par les bardes. Les vadrouilleurs aiment également amuser les enfants avec de simples tours de prestidigitation, et font souvent un spectacle uniquement pour les enfants quand ils arrivent en ville.

Les numéros du vadrouilleur sont toujours à la bonne franquette : échanger des histoires et partager une cruche de vin avec les vieux autour d'une cheminée, jouer du violon et faire les annonces au bal du village, faire frissonner les jeunes avec des histoires de monstres renforcées par des effets sonores. Les vadrouilleurs sont des maîtres du jeu des questions, et aiment à se mesurer aux champions locaux. Aimant sincèrement les gens, ils se font rapidement des amis ; de façon générale, ils sont bien accueillis où qu'ils aillent et l'on se souvient d'eux avec plaisir longtemps après qu'ils soient partis.

Talents secondaires : La plupart des vadrouilleurs refusent d'avoir des talents secondaires.

Compétences martiales : Un vadrouilleur pouvant utiliser n'importe quelle arme, il tentera de choisir quelque chose qui soit original. Ils apprécient notamment les armes qui ne ressemblent pas à des armes, comme une épée dissimulée dans un bâton, ou des balles de jonglage en bois qui peuvent être utilisées comme projectile.

Compétences diverses en bonus : Instrument de Musique.

Compétences diverses recommandées : Danse, Déguisement, Étiquette, Jonglage, Acrobatie



et Ventriloquie sont utiles au vadrouilleur.

Orientation des talents de voleur : Les vadrouilleurs volent généralement très peu, mais « vol à la tire » peut être utile dans leurs tours de prestidigitation.

Équipement : Outre leurs armes, leur instrument de musique et leurs vêtements, les vadrouilleurs emportent peu de choses, et jamais plus qu'ils ne peuvent porter. L'or pèse lourd, et le vadrouilleur aura tendance à laisser ce qu'il a en trop à la veuve ou à l'orphelin, quittant le village les poches vides et le cœur léger.

Avantages spéciaux : Le vadrouilleur a plusieurs capacités bardiques. Il bénéficie ainsi d'un +2 à ses jets de réaction du fait de son caractère sympathique et généreux. Un vadrouilleur qui a le temps de raconter à ses amis et à ses alliés une histoire stimulante avant qu'ils ne combattent leur donne les mêmes bonus aux jets de toucher et de sauvegarde qu'un sort de *bénédiction*. Enfin, sa musique permet d'immuniser tout ceux qui peuvent l'entendre aux attaques de *charme* portées par la musique (par exemple, le chant d'une harpie), mais tant que le vadrouilleur joue sans interruption.

Désavantages spéciaux : Comme noté ci-dessus, les vadrouilleurs sont volontairement pauvres. On a dit qu'ils avaient un million d'amis mais point de foyer, et c'est vrai ; si sa cordialité et sa simplicité en font le bienvenu partout où il va, il n'a pas de famille ou de terrier auquel revenir. Les vadrouilleurs sont en résumé des solitaires sociables qui redoutent le jour où la vieillesse les obligera à arrêter leurs voyages.

Profils de clerc

Guérisseur

Dans un village, le guérisseur est le médecin, le conseiller et le soutien moral des petites-gens (bien que tous les villages n'aient pas la chance d'en avoir un). Ils doivent être d'alignement bon ou neutre et sont spécialisés dans les arts du traitement des blessures et des maladies, de l'obstétrique et de la santé publique en général.

Le guérisseur doit avoir une Sagesse d'au moins 12.

Motivation : En général, le guérisseur part à l'aventure non pas parce qu'il éprouve un impérieux besoin de découvrir le monde ou d'obtenir gloire et fortune, mais parce qu'il pense pouvoir aider de façon tangible ses amis, qui, pour des raisons que le guérisseur ne peut véritablement comprendre, sont eux à la recherche de la gloire, de la fortune et de l'aventure.

Les guérisseurs sont très confiants dans leurs capacités et en celles de leurs amis, et il est donc réconfortant de les avoir dans une équipe. Ils sont souvent vertueux voire un peu lourds, mais extrêmement loyaux (même envers ceux qui n'ont pas nécessairement de loyauté réciproque), et très déterminés lorsqu'ils poursuivent un but noble.

Rôle : Le guérisseur aime à rappeler à ses amis qu'il n'est qu'un « simple médecin de campagne », expression qui décrit généralement mal un clerc très compétent. Il est particulièrement peu doué pour le combat, préférant laisser ses alliés à la vigueur naturelle supérieure se charger de la violence. Naturellement, il se spécialise dans la réparation des dégâts infligés par ces batailles quand elles sont finies ou, parfois, alors qu'elles font encore rage autour de lui.

Les guérisseurs représentent aussi souvent la voix du bon sens au sein d'une équipe : ils donnent librement leurs conseils, qu'on le leur demande ou non, et n'ont pas peur de parler, que ce soit pour défendre un opprimé, approuver une décision impopulaire ou critiquer un seigneur de guerre maléfique en face.

Talents secondaires : La vocation du guérisseur représente un travail à temps complet, ne lui laissant pas de temps pour un métier secondaire.

Compétences martiales : Le guérisseur ne reçoit qu'un point de compétence martiale au premier niveau, mais peut choisir toute arme disponible pour un clerc.

Compétences diverses en bonus : Le guérisseur reçoit automatiquement la compétence Premiers Secours sans aucun malus au jet.



Compétences diverses recommandées : Le guérisseur peut bénéficier de connaissances en matière d'Agriculture, Herboristerie et Lecture/Écriture.

Équipement : Un guérisseur ne se sépare jamais de sa sacoche, qui contient des scalpels, des bandages, des languettes et diverses herbes, écorces et racines utiles au cas où il faudrait préparer rapidement un onguent ou un cataplasme.

Avantages spéciaux : Le guérisseur bénéficie d'un +1 par dé pour tous les sorts de *soins des blessures* qu'il lance.

Désavantages spéciaux : Les guérisseurs refusent de porter une armure en toutes circonstances, sauf les plus dangereuses. Leur célèbre manque de tact dans certaines situations peut entraîner des problèmes.

Oracle

Un oracle est un clerc des petites-gens qui s'occupe de problèmes spirituels comme la volonté des dieux, les augures et prophéties et ainsi de suite. Si le guérisseur se consacre aux sorts qui viennent directement en aide au peuple, l'oracle préfère interpréter la volonté des dieux pour le peuple.

Motivation : L'oracle peut se lancer dans une quête suite à une prophétie qu'il interprète comme étant la volonté des dieux ; parfois, comme le guérisseur, il accompagnera ses compagnons en aventure car il pense sincèrement que sans son aide ils sont condamnés.

Plus qu'aucun autre petit-homme, l'oracle aime apprendre, répondre à de grandes questions et réussir une grande quête. La motivation le conduisant à se lancer dans de telles activités est de nature mystique, mais l'oracle, avec son sens commun de petite-personne, répondra à cet appel avec une détermination très pragmatique.

Rôle : L'oracle se veut un interprète des signes de la volonté divine ; ensuite, il apprend ce qu'ils doivent faire aux siens. Une partie de sa fonction est donc de lancer des sorts lui permettant de communiquer avec ces dieux. C'est généralement lui qui est choisi pour présider aux quelques cérémonies et festivité religieuses du village.

Talents secondaires : Le talent de Scribe est utile pour l'oracle.

Compétences martiales : Un oracle peut utiliser toutes les armes permises au clerc.

Compétences diverses en bonus : L'oracle bénéficie gratuitement de la compétence Astrologie.

Compétences diverses recommandées : Héraldique, Histoire Antique, Religion et Connaissance des Sorts.

Équipement : Libre.

Avantages spéciaux : Quand l'oracle lance un sort de la Sphère de Divination, il obtient (du MD) des informations particulièrement exactes. Leur nature varie bien entendu selon le sort.

Les oracles reçoivent parfois des visions directement de leurs divinités ; mais ces visions sont généralement sibyllines et il faut du temps et de l'intelligence pour comprendre leur signification.

Désavantages spéciaux : L'oracle est très peu porté aux compromissions, et est bien plus têtu que la plupart des petites-gens. Il considère toute mission comme une quête et n'abandonnera jamais sa tâche quelles que soient les difficultés.

Soigne-feuilles

De bien des façons, le soigne-feuilles est l'équivalent du druide : c'est un prêtre vivant dans des endroits sauvages qu'il a pour mission de protéger et qui sont importants pour les petites-gens. Bien que son terrier se situe loin dans les bois, le soigne-feuilles est loin d'être antisocial : les petites-gens qui lui rendent visite recevront toujours un accueil chaleureux et seront invités à boire une tasse de thé et à discuter un peu devant le feu. Ceux qui ne sont pas des petites-gens seront reçus de la même façon une fois que le soigne-feuilles se sera assuré qu'ils ne représentent pas de menace pour son cher domaine.

Contrairement au garde-forêts, qui cherche à conserver la forêt en l'état, et au pionnier, qui



veut la transformer en terres agricoles ou en pâtures, le soigne-feuilles travaille pour domestiquer graduellement la forêt sans la détruire. Il plante des arbres produisant des fruits comestibles et des buissons à baies pour fournir plus de nourriture pour la faune locale, soigne les arbres malades et de façon générale transforme les bois dont il s'occupe en un endroit plus sain et plus accueillant.

Motivation : Le soigne-feuilles est un jardinier de la nature. Tout ce qui menace de détruire son travail en mettant en danger la paix ou la santé des arbres, de l'eau ou des animaux de sa forêt provoquera son courroux, et le poussera à prendre des mesures pour combattre cette menace.

Rôle : Le soigne-feuilles est mieux intégré dans la société que de nombreux druides : ce n'est pas un ermite, bien qu'il vive à quelque distance du village. Les endroits sauvages et beaux étant importants pour toutes les petites-gens, ceux-ci soutiennent leurs soigne-feuilles.



Quand un soigne-feuilles rend visite aux proches villages de petites-gens (ce qu'il fera bien plus souvent que de nombreux druides) il apportera en cadeau les produits des bois (baies, champignons, herbes) pour ajouter de la variété dans les menus du village. Seuls parmi les petites-gens, les soigne-feuilles sont végétariens et ne mangent pas de produits d'origine animale.

Talents secondaires : Agriculteur est un talent secondaire possible mais non nécessaire pour un soigne-feuilles.

Compétences martiales : Le soigne-feuilles est limité aux armes suivantes (par ordre de préférence) : fronde, faucille, lance, faux, dague, bâton, massue et fléchette.

Compétences diverses en bonus : Le soigne-feuilles apprend gratuitement Herboristerie et Survie (forêt)

Compétences diverses recommandées : Sens de l'Orientation et Météorologie peuvent être très utiles, ainsi que Connaissance des Animaux, Natation et Allumage de Feu.

Équipement : Le soigne-feuilles utilise tout ce dont il a besoin pour s'occuper de la forêt.

Avantages spéciaux : Au fur et à mesure qu'ils progressent en niveaux, les soigne-feuilles sont davantage à l'unisson avec la forêt, et reçoivent les capacités suivantes.

Au deuxième niveau, ils peuvent franchir les sous-bois à vitesse normale sans laisser de traces.

Au troisième niveau, ils peuvent identifier les plantes, les animaux et l'eau pure avec une précision totale.

Au cinquième niveau, ils sont immunisés aux sorts de *charme* lancés par des créatures sylvestres telles les dryades et les nixes.

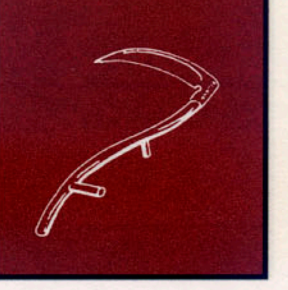
Désavantages spéciaux : Les soigne-feuilles ne peuvent utiliser d'armures métalliques et refusent d'utiliser des armures de cuir. Ils peuvent néanmoins être munis de boucliers en bois.

CHAPITRE

5

Valtilleux, un village typique de Petites-Gens





Valtilleux est un petit bourg de petites-gens pouvant exister dans presque n'importe quelle campagne. Il est ici présenté pour deux raisons : 1) il constitue un exemple de village de petites-gens, avec ses maisonnées et ses divers métiers, et 2) il peut être utilisé comme point de départ d'une campagne entièrement composée de petites-gens, et facilement inséré dans une campagne en cours.

Le village est représenté page 122. Il se situe dans une vallée abritée au sud d'une longue crête boisée. À environ un kilomètre et demi au sud de la carte, une route importante va d'ouest en est. Un petit chemin va de cette route au village.

Une rivière tranquille, la Rutilleuse, coule à la base de la crête. Bien qu'elle ne fasse pas plus de trois ou quatre pieds de profondeur, son fond encombré de limon rend sa traversée difficile.

1. Auberge de la Chope de Cuivre

Cette maison toute simple est la première qu'aperçoit un voyageur arrivant à Valtilleux. Elle fait deux étages et est construite en bois passé à la chaux, avec des volets marrons et une grande porte ronde.

La pièce commune est assez grande pour accueillir des humains mais reste confortable pour des petites-gens. Les chambres existent en deux tailles, pour le grand peuple (étage supérieur) et pour le petit peuple (premier étage), avec des meubles aux bonnes dimensions dans chaque.

L'aubergiste, Guiston Courtemèche, vit avec sa femme Lucrèce, leurs quatre filles et la vieille mère de Lucrèce, dans un terrier dans l'un des coins sud de l'auberge. Plusieurs autres petites-gens y travaillent comme palefreniers et serveurs, mais vivent au village avec leurs familles.

2. Moulin et boulangerie

Dottérie Vale est la petite-femme aguicheuse qui dirige le moulin du village et cuit également de formidables pains et gâteaux. Elle a deux frères et une sœur qui vivent avec elle, tous mariés et ayant des enfants, mais Dottérie la célibataire est incontestablement la maîtresse de maison.

Le pont du moulin est relié au grand bâtiment de bois et est le seul moyen de traverser la Rutilleuse au sec pour plus de deux kilomètres dans chaque direction.

3. Fromagerie

Hofflique Caise est ici le maître fromager. Il prend tout le lait produit localement et en fait un fromage blanc et goûteux (le rutilleux) qui est très apprécié dans la région et au-delà. Il représente le plus gros des exportations du village.

Hofflique, célibataire, vit dans deux petites pièces à l'arrière sa fromagerie. Deux pièces minuscules peuvent abriter de un à quatre apprentis (des garçons comme des filles) qui travaillent la plupart du temps avec lui.

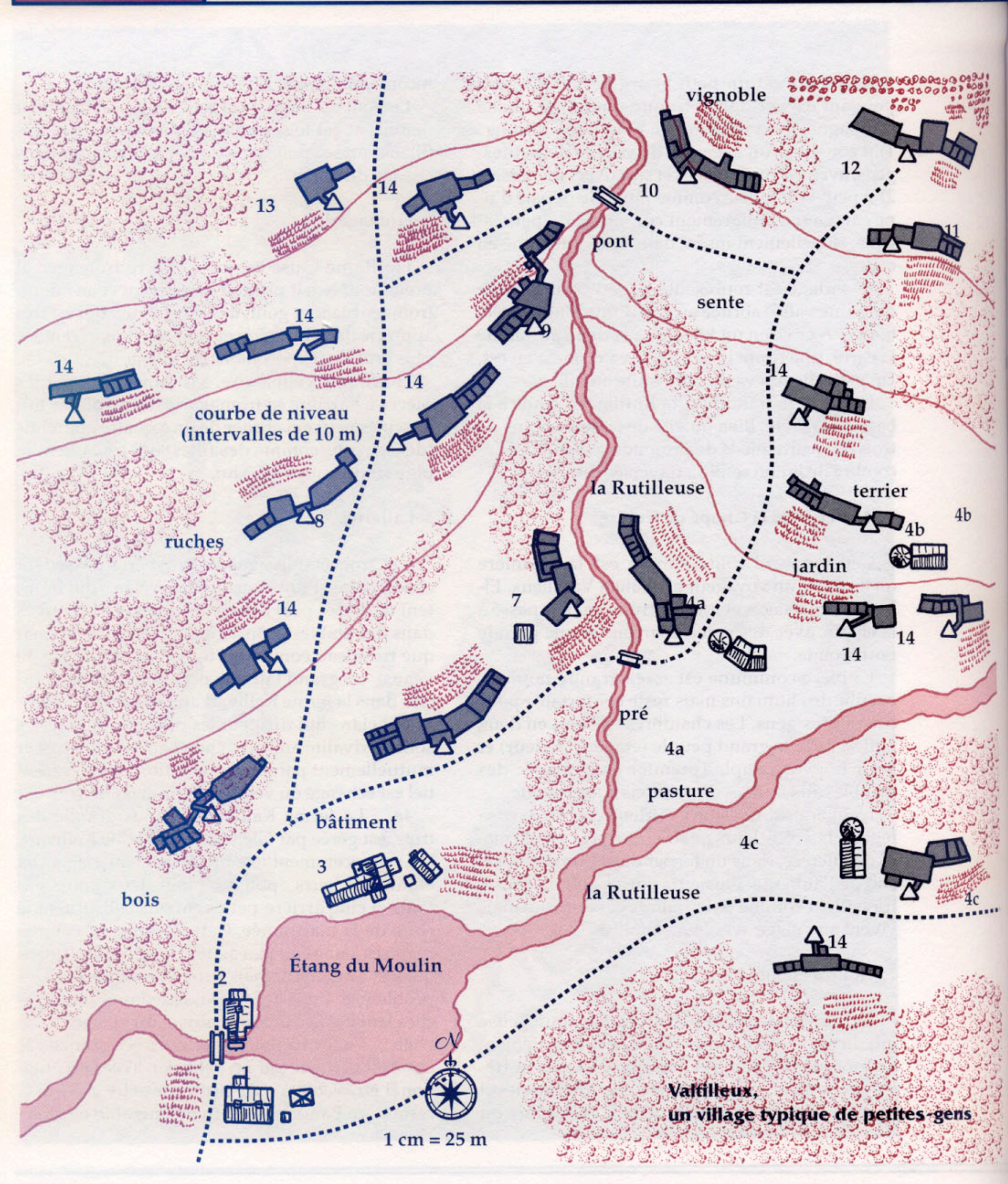
4. Laiteries

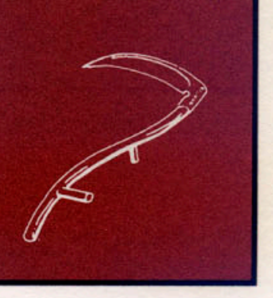
Ces trois établissements prospères possèdent chacun plus d'une douzaine de vaches qui broutent dans des prés différents. Elles sont rentrées dans des étables propres aux plafonds bas. Chaque troupeau comprend une demi-douzaine de veaux ; un grand taureau occupe son propre enclos dans la ferme Kallivart au nord du ruisseau.

Les clans qui dirigent les différentes laiteries sont en rivalité amicale, cherchant à se surpasser mutuellement par leur production, dont l'essentiel est échangé ou vendu à la fromagerie.

4a. La ferme Kallivart, la plus grande des trois, est gérée par Glenvius et Bélythie Kallivart, qui ont récemment fêté un siècle de mariage. Dix enfants et leurs épouses, vingt-deux petits enfants et cinq arrière-petits-enfants constituent le reste de la maisonnée. Cette famille est connue pour ses jeunes un peu agités : ils sont charismatiques et appréciés, mais provoquent parfois des problèmes. Cette ferme possède vingt-deux vaches laitières et l'unique taureau du village.

4b. La ferme Bandavax, avec ses quinze vaches, est occupée par un petit clan avec la réputation d'être économe de façon peut-être excessive. Gammère Bandavax est une vénérable matriar-


vignoble
10
pont
12
11
13
14
sente
courbe de niveau
(intervalles de 10 m)
la Rutilleuse
terrier
4b
jardin
ruches
9
8
7
4a
pré
pasture
4c
bâtiment
3
bois
Étang du Moulin
2
1
N
1 cm = 25 m
Valtilleux,
un village typique de petites-gens



che qui garde d'une main de fer les cordons de la bourse. Ses cinq filles et leurs maris, ainsi que leurs quatorze enfants, vivent dans un vaste terrier aux nombreuses pièces.

4c. L'Hectare des Lis, la troisième ferme, est l'endroit où les Jalliçaux s'occupent de douze vaches. Trois frères, tous veufs, dirigent la ferme, qu'ils partagent avec une douzaine de descendants. La ferme est surtout réputée pour les magnifiques massifs de fleurs qui entourent non seulement la maison mais aussi l'étable et les prés.

5. Souche aux échanges

Le pont courbe descend du moulin pour mener dans un petit bosquet de chênes gigantesques. En son centre se trouve la cabane de Filbert le colporteur. Devant son habitation quelque peu délabrée se trouve une souche plate, d'environ 1,30 m de diamètre, reste d'un arbre qui fut coupé après avoir été frappé par la foudre. C'est là, dans l'ombre des branches de chênes, que l'astucieux marchand s'assied et commerce avec ses clients.

Filbert Vieufourru est un petit-homme qui a beaucoup voyagé, un ancien aventurier et un personnage célèbre dans le village. Sa boutique est prolongé par son terrier et plusieurs tunnels souterrains, partagés avec sept nièces et neveux et une « gouvernante » vivace appelée Millicine. Cette belle et jeune petite-femme est arrivée au village en compagnie de Filbert de retour d'un voyage ; elle est le sujet de nombreux commérages et de mines désapprobatrices de la part des honnêtes gens de Valtilleux.

Filbert conserve un stock régulièrement renouvelé des principaux produits de Valtilleux, dont du rutilleux (fromage), de l'amsterbock (bière) et du château-valtilleux (vin rouge). Il propose également les travaux d'ébénisterie de Divilcasse Batel, dont d'excellents verres et bols.

L'ex-colporteur a également diverses marchandises d'origine humaine, naine, et elfique, dont des récipients, poêles, ustensiles, outils, têtes de flèches et couteaux métalliques ; du sel, des épices, du tabac ; des vins, bières et fromages de villages environnants ; et un grand nombre de tissus, dont de la laine, du coton et même des balles de soie brillante.

6. Manoir du maire

Ce grand terrier appartient à Gaillarde Montajou, l'estimable maire de Valtilleux. Aventurière dans sa jeunesse, elle a vécu dix ans dans une grande ville relativement proche d'ici. Cambrioleuse de première force, elle devint finalement maîtresse de la guilde locale des voleurs avant de prendre sa retraite et de revenir à son village. Son clan est important et comprend son mari Cendreval (qu'elle a rencontré en ville et qui l'a accompagné à Valtilleux), cinq enfants et leurs épouses et quinze petits-enfants.

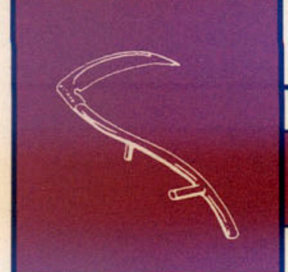
7. Terrier du bailli Verteplaine

Le principal représentant de la loi et de l'ordre à Valtilleux est un solide guerrier aux cheveux grisonnants prolongés par des pâtes poivre et sel. Lui et sa femme vivent dans un terrier confortable avec six enfants, deux belles-filles et leur premier petit-enfant (qui est peut-être un peu gâté).

Le bailli est un gars calme qui aime le confort ; il est un peu lent à réagir en cas d'urgence mais est calme et sûr en cas de problème. Son principal secret pour que règne la paix est que tout le monde puisse dire ce qu'il a à dire avant qu'il ne rende son jugement. Un peu en dessous du terrier, le bailli et ses fils ont construit une petite grange en partie souterraine. Elle est utilisée comme remise, mais peut être solidement fermée de l'extérieur s'il était nécessaire d'y enfermer quelqu'un.

8. Carissa Chandeleur

La vieille Carissa est une veuve réputée pour son entêtement et sa haine des compromis. Elle a du cœur mais elle est particulièrement irritable pour une petite-femme. Elle vit avec ses deux sœurs (elles aussi veuves) et une douzaine d'enfants et de petits-enfants. Le terrier est environné de trèfles, la famille s'occupant d'une série de ruches pour le miel et la cire. Ils troquent le miel et



utilisent la cire pour faire des chandelles très appréciées dans le village.

9. Bendène Cireux, Serrurier

Ce petit-homme est presque un ermite. C'est aussi le plus riche de Valtilleux, ayant fait fortune lorsqu'il conçut des serrures pour protéger le trésor d'un empereur, serrures qui résistèrent aux tentatives de trois chefs de guilde des voleurs pour les crocheter. Son terrier est vaste et essentiellement souterrain, avec de solides volets et une porte robuste fermée avec une barre de fer. Bendène vit seul, ne s'est jamais marié et se consacre entièrement à son art ; il passe presque tout son temps à travailler à son rêve, une serrure incrochetable. Pour tester ses créations, il dispose de la collection la plus complète de rossignols à des kilomètres à la ronde.

10. Brasserie d'Amster

Cette famille industrieuse de sept personnes y brasse la cervoise appelée Amsterbock. Cette brasserie a été fondée par un ancêtre célèbre, Albert Amster ; aujourd'hui son arrière-petite-fille Josiane perpétue la tradition, aidée par plusieurs cousins. Leur breuvage est l'une des productions les plus appréciées de Valtilleux, et Josiane et ses cousins vivent bien, même si l'on dit qu'elle a été mordue par l'aventure et qu'elle pourrait bientôt partir de par le monde.

11. Ébénisterie

Divilcasse Batel est le principal ébéniste de Valtilleux, vivant dans un terrier proche de l'orée de la forêt qui surplombe la ville. C'est un doux patriarche, maniant toujours le ciseau, même si l'essentiel du gros ouvrage (abattage et charpenterie) est maintenant réalisé par ses quatre fils. Ils sont tous mariés, et trois petits-enfants vivent ici avec un quatrième en route.

12. Vignerons

Pailli et Dora Quettorie sont un couple solide et joyeux, d'âge moyen mais sans enfants. Ils se consacrent aux vastes vignes qui couvrent leur flanc de colline depuis la porte de leur terrier. Leur principal cru est un rouge appelé château-valtilleux, bien qu'il produisent aussi un blanc plus rare mais très recherché.

13. La flècherie

Ce nouveau terrier est habité par Jacquot et Sassie Talbot, un jeune couple récemment marié et qui vient de se faire creuser un terrier ; ils attendent leur premier enfant. Confortable mais pas ostensible, leur terrier est envahi de flèches finies ou en cours fabriquées par Jacquot et l'arc en cours de fabrication par Sassie. Celle-ci ne travaille que sur commande, fabriquant l'arc en fonction de la personne qui l'a commandé ; son travail est d'une telle qualité que la personne pour qui l'arc a été fait reçoit un +1 à ses chances de toucher.

14. Fermes

Ces neuf terriers vont du modeste à l'aisé, et abritent les familles de fermiers qui s'occupent des champs entourant Valtilleux : les Blandin, les Buisson, les Caron, les Gueganic, les Lagagne, les Médard, les Pendelliou, les Rozier et les Sornat.



Il est important de se rappeler, lorsque l'on joue des personnages gnomes ou petites-gens, que les petites-gens ne sont pas de petits humains ou les gnomes des nains rachitiques : chacun d'eux est une race entièrement autonome, avec une vision du monde et des motivations différentes.

Des informations qui pourraient faire bondir les personnages nains ou humains et leur faire briller les yeux d'enthousiasme entraîneront une réponse quelque peu différente d'un petit-homme, par exemple : « D'accord, le vieux château est plein de trésors. Et alors ? Moi j'ai un bon feu, une chope à moitié remplie de cervoise et mon pain est presque levé ». Mais ce même petit-homme pourra changer d'attitude en apprenant que le seul exemplaire connu du livre de recettes d'un cuisinier légendaire semble également être dans le château. De même, si le grand peuple essaie autant que possible d'éviter une tombe une fois qu'il est acquis qu'elle est piégée du sol au plafond, un gnome pourrait vouloir l'explorer précisément pour voir comment les pièges fonctionnent et utiliser les mêmes principes pour ses prochains tours.

Dans toute aventure impliquant un personnage d'origine gnome ou une petite-personne, son joueur doit se demander quelles sont les raisons qui motivent son personnage. Les gnomes aiment les pierres précieuses autant que les petites-gens aiment les bons petits plats, et la plupart des quêtes de gnomes seront centrées sur la recherche de pierres célèbres ou de mines perdues. Il est plus probable qu'un petit-homme parte à l'aventure par sens du devoir (par exemple pour aider un ami ayant des problèmes) ou par simple curiosité, plutôt que par rapacité ou pour taper sur des monstres.

Les idées suivantes sont utilisables pour des campagnes avec uniquement des gnomes ou des petites-gens comme PJ. Elles peuvent convenir à pratiquement tous les mondes et à tout les niveaux.

Aventures de Gnomes

Invasion de gobelins : Tout commence par des attaques mystérieuses et isolées contre des gnomes seuls, qui sont tués ou ne peuvent décrire leurs assaillants. Durant ces raids, les gobelins s'emparent de quelque chose qui est très précieux, qu'il s'agisse d'une gemme importante pour le village ou un gnome très apprécié.

Les personnages doivent déduire là où les attaquants vont agir, y placer des leurres illusoires puis suivre les razzieurs jusqu'à leur repaire. Une fois que la base des attaquants a été localisée, ils doivent s'y infiltrer, sauver l'otage ou le trésor, découvrir un moyen de faire en sorte que les gobelins ne soient plus en mesure d'attaquer, et s'enfuir.

Festival de la fonte des étoiles : Les clans sont réunis et s'assemblent pour observer un phénomène stellaire ne se produisant qu'une fois par décennie. Un vieux dragon maléfique apprend cela et décide d'attaquer l'assemblée avec l'aide d'une tribu de kobolds. Les aventuriers gnomes doivent apprendre ce qui se passe par des prisonniers kobolds puis doivent faire en sorte que le dragon n'attaque pas les festivaliers, probablement par la ruse et la diversion.

La ville des illusions : Les illusionnistes gnomes découvrent que leurs sorts ne marchent parfois pas, et se comportent parfois de façon totalement imprévue. Une enquête permettra de discerner les sources du problème : un étrange village entièrement peuplé d'illusions intelligentes créées pour servir de compagnie à un maître imagiste décédé depuis. Ces illusions s'opposent à la servitude involontaire des autres illusions et essaient de les pousser à acquérir une intelligence rebelle, avec un certain succès. Les PJ doivent trouver un moyen de satisfaire les illusions en colère ; avec de la chance et du tact, ils peuvent se faire au passage certains alliés étranges.

À la poursuite du quartz blanc : Un gnome bizarre arrive au village, grièvement blessé par une force magique étrange. Il s'effondre et meurt, mais pas avant de laisser tomber une énorme pierre très précieuse, d'un type inconnu des gno-



et de décrire dans son dernier souffle un « Mont Cristal » se situant à quelque distance de là. En réalité, la gemme est une créature de quartz intelligente et saprophyte venue du plan élémentaire de la terre, qui a détruit la force du gnome avec une puissante magie, mais pas avant qu'il ne serve d'appât pour attirer davantage de gnomes dans ses rets.

Les gnomes qui font le voyage découvriront bien le Mont Cristal, une colline étincelante de quartz blanc. À l'intérieur se trouvent des mines abandonnées renfermant une incroyable fortune en gemmes de toutes sortes, qui sont en fait d'autres créatures. Les créatures forment un lien avec chaque gnome, et absorbent 1d4 points de Constitution par jour. Les personnages doivent réaliser ce qui se passe, trouver un moyen de rompre le charme qui empêche chaque gnome de se débarrasser de sa pierre, et tenter une fuite désespérée vers la liberté.

Aventures de Petites-Gens

Où est le pouvoir ? Un proche seigneur humain décide de faire payer au petit peuple un droit pour utiliser une route, un pont ou une rivière traversant sa ville, ainsi qu'une taxe sur toutes les transactions, et envoie des gardes et percepteurs pour s'assurer que ses décrets sont suivis d'effets. Les petites-gens doivent trouver un moyen pour ne pas payer les taxes et finalement s'en débarrasser, sans recourir à la violence.

La brute : Un chevalier humain de haut niveau, ou peut-être un ogre, un troll ou un géant, s'installe près du village. Il se nomme « protecteur » du village et exige qu'on lui donne sa nourriture, puis de l'argent, en retour. Il est trop fort pour que les villageois puissent se débarrasser de lui au combat, et les petites-gens doivent utiliser leur ruse pour inventer un plan astucieux et chasser la brute.

Enlèvement : Tous les enfants humains d'un proche village ont été capturés par des gobelins et des kobolds et emmenés dans le repaire des humanoïdes, où les plafonds trop bas et les couloirs trop étroits empêchent la plupart des adultes humains d'entrer. Les humains vont voir les petites-gens et les supplient de sauver leurs enfants, offrant tout ce qu'ils peuvent pour obtenir l'aide d'un groupe du petit peuple.

Vous avez dit bazar ? Un étrange colporteur arrive au village avec un chariot emplit de merveilleux bibelots. Peu de temps après son départ, les villageois voient leur comportement changer et deviennent plus irritables ou déprimés tandis que d'autres deviennent frivoles et irresponsables.

Mais ce ne sont pas les bibelots qui ont provoqué les changements. Un sorcier maléfique en est la cause, et les bibelots sont des charmes contre ses enchantements. Les petites-gens doivent tout d'abord découvrir ce qui se passe, puis trouver un moyen de chasser le sorcier.

Déprédations monstrueuses : Une tribu de monstres, comme des gnolls ou des orques, commencent à ravager la région. La seule possibilité de survie pour les petites-gens et leurs voisins humains et demi-humains est de s'unir pour vaincre. Les petites-gens doivent convaincre des groupes antagonistes d'humains, de nains et d'elfes de travailler ensemble pour une cause commune. Quand le temps sera venu de faire face à l'ennemi, les petites-gens devraient essayer de vaincre par l'astuce et la tromperie plutôt que par une attaque directe.

La maladie sylvestre : Une mystérieuse maladie commence à affecter les proches bois, faisant mourir les arbres comme les récoltes et désolant la région.

Après une phase d'enquête (qui peut être une aventure en soi), les petites-gens décou-vrent que la maladie est due aux pertes subies par les sylvaniens et les dryades du fait des activités aveugles des bûcherons. Le petit peuple doit trouver un moyen de stopper les bûcherons le temps que le peuple des arbres récupère, tout en essayant de ne pas réduire les bûcherons à la misère.



Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complete des

GNOMES et des Petites-Gens

Illusionnistes maliins et blagueurs impénitents. Cambrioleurs émérites et fermiers bons vivants. Désormais, *le Manuel Complete des Gnomes et des Petites Gens* vous révèle les secrets des ces deux races fameuses: leurs cultures, leurs croyances et leurs sous-races (dont deux nouvelles). Mâis vous y trouverez également vingt-huit nouveaux profils de personnage, depuis le tranche-gobelin gnome jusqu'au garde-fôret petit-homme. Si vous aimez jouer des personnages gnomes ou petites-gens, ou bien si vous êtes un Maître de Donjon qui désire créer une campagne uniquement axée sur de gnomes ou des petites-gens, ce livre est pour vous!


ISBN 1-86009-071-0
9 781860 090714

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge
CB1 3LB
United Kingdom

Imprimé en Espagne